

MANIAC

PLAYSTATION • NINTENDO

SCHÄFERSTÜNDCHEN

Sheep

Der neue Knobelspaß:
Besser als Lemmings?

Dreamcast in Deutschland

Die PAL-Konsole im Detail

TESTS OHNE TABUS

91% Shadow Man

83% Killer Loop

87% Wipeout 3

Pokémon

Knuddel-Kult: Nintendo-
Monster erobern die Welt

SCHARFE KURVEN

Tomb Raider 4 Formel 1 '99



4 398044 105901

10

Unzerstörbar!



R/C STUNT COPTER



Übernimm die Kontrolle über einen ferngesteuerten Hubschrauber. Dank analoger Steuerung kannst Du das Modell absolut präzise durch die Lüfte lenken. Aufgaben wie Flüge durch verzwickte Szenarien oder das Ausführen von komplexen Flugfiguren erfordern ein hohes Maß an Geschicklichkeit. R/C Stunt Copter ist das virtuelle Spielzeug für die Playstation und macht riesigen Spaß.

R/C STUNT COPTER-TOUR

Komm zur R/C Stunt Copter-Tour und gewinne einen echten ferngesteuerten Helikopter von Graupner (Modell: Ergo 50) mit allem Zubehör im Werte von DM 4500.-

24. + 25. SEPTEMBER: Hamburg Kaufhof Mönckebergstraße 3 • Dortmund Karstadt Westenhellweg 30-36 • Bremen Kaufhof Galeria Papenstraße 5 • Frankfurt/Main Saturn Berger Straße 125-129 • Berlin Pro Markt Kurfürsten Damm 206 • Nürnberg Saturn Vordere Ledergasse 30 • München Karstadt Neuhauser Straße 18 01. + 02. OKTOBER: Hamburg Brinkmann Spitaler Straße 10 • Neuss Saturn Bresslauer Straße 2 • Essen Media Markt Gladenbeker Str. 413 • Frankfurt/Main Kaufhof Zeil 116-126 • Berlin Saturn Alexanderplatz 8 • Bad Dürkheim Media Markt Schwenningerstr. 38 • Ludwigshafen Media Markt Hedwig-Laudien-Ring 08. + 09. OKTOBER: Hamburg Media Markt Friedrich-Ebert-Damm 110-112 • Köln Saturn Hohe Straße 41-53 • Leipzig Zur 48 Wachsmuthstraße 10 • Aschaffenburg Media Markt Mainaschaffer Straße 115 • Berlin-Hohenschönhausen Media Markt Prerower Platz 1 • Stuttgart Media Markt Heilbronnerstraße 393-397



Saltek
Der PX 2500-Analog-Controller zum gleiten, fliegen und schweben



R/C STUNT COPTER ©1999 Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. R/C Stunt Copter und das Shiny Logo sind Warenzeichen von Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Distribution durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und das PlayStation Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Copyrights und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.





SEQUEL OR EQUAL?

Einmal Hit, immer Hit? Zumindest vertraut die Spieleindustrie fest darauf, daß Fortsetzungen, Remakes und Serien-Ableger grundsätzlich ankommen. Beäugt man die Ankündigungslisten bis Weihnachten, könnte man fast nostalgisch werden. Da schaufelt Hasbro den Videospieleurahn "Pong" aus seinem Grab, Activision läßt die "Space Invaders" zum zwanzigjährigen Jubiläum erneut in Reih und Glied antreten, von den Nachfolgern aktueller Trademarks ganz abgesehen. Lara Croft, Formel 1, FIFA Soccer – in Euren Leserbriefen beschäftigt Ihr Euch immer intensiver mit "ungeliebten" Fortsetzungen. Fakt ist, daß es für die Anbieter immer schwieriger (und teurer) wird, ein unbekanntes Spiel dem Handel und dem Verbraucher als Hit-Kandidaten zu "verkaufen". Die Filmindustrie hat's da ein wenig leichter: Auch hier sind Nachfolger mächtig beliebt,

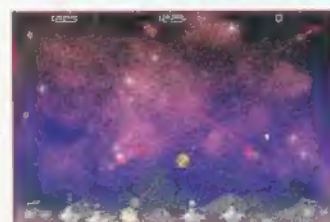
aber selbst bei einem "namenlosen" Film kann man mit der Nennung von Hauptdarstellern oder Regisseur kurz und prägnant Aufmerksamkeit erregen. Bei einem Videospiel geht dies nur in den seltensten Fällen. Daß immer mehr Fortsetzungen erscheinen, liegt also nicht zuletzt an uns, den Spielern – kaufen wir fleißig jeden Nachfolger und sind nicht bereit, uns auf neue Spielerfahrungen einzulassen, wird dieser Trend zunehmen.

Allerdings sollten wir differenzieren. So hat Electronic Arts den Bogen mit Fußballvarianten überspannt: Ein echtes "FIFA", eine WM/EM-Edition und

jetzt noch ein "Bundesliga Stars" pro Jahr ist einfach zu viel. Dagegen kann man über ein "Space Invaders"-Update mit neuen Ideen, ein "Formel 1" mit aktuellen Daten und komplett überarbeiteter Optik oder ein "Tomb Raider 4" mit frischen Lara-Outfits wenig meckern. Hauptsache, es gibt sinnvolle Verbesserungen. Und, nicht zu vergessen, wir Spieler unterscheiden zwischen guten und weniger guten Updates – wer blindlings nur wegen dem Namen zugreift, fördert mittelfristig nicht unbedingt die Produktqualität.



Centipede (Hasbro, 1999)



Aufgewärmte Spielkonzepte oder Aufbruch ins nächste Spiele-Millennium: Im zweiten Halbjahr '99 werden so viele Fortsetzungen und Updates zu bekannten Spielertiteln veröffentlicht wie nie zuvor. Von Klassikern wie Q*Bert und Missile Command (untere Bildreihe) bis zu Lifestyle-Erscheinungen wie Lara Croft und Formel 1 (oben).



MAN!AC

NEWS



22 Vergeßt James Bond, werft Austin Powers in die Tonne – jetzt kommt "Action Man"!

18 Nintendos kleine Monster erobern Japan und die USA im Sturm. Nun wird Deutschland in Angriff genommen. Lest, was ihr über die knuddligen Pokémon wissen müßt!

32 Abenteuer für alle: "Wild Arms 2", "Chrono Cross" und "Legend Of Mana" locken Playstation-Rollenspieler.

6 Schäferstündchen: Sheep

Vorsicht – Künstliche Dummheit auf der Playstation: Eskortiert außerirdische Schafe durch abgedrehte Level und gewinnt Määähgha-Preise beim Comic-Wettbewerb

8 Hals- und Beinbruch: Formel 1 '99

Neues Team, neue Optik: Psygnosis auf dem Weg zur Pole

10 Die letzte Offenbarung: Tomb Raider 4

Core Design schickt seine Powerfrau in's geheimnisvolle Ägypten. MAN!AC hat nachgeforscht...

12 Schottischer Spieletreff: Activision

Von "Spider-Man2 bis "Star Trek": Der Konsolenveteran liefert interessantes Spielefutter für die Zukunft

16 Die Väter der Würmer: Team 17

MAN!AC reist in's Land der sadistischen Comic-Kriecher

18 Gotta catch 'em all: Pokémon

Das Suchtspiel für den Game Boy kommt nach Deutschland

22 GI Joe jagt Dr. X: Action Man

Eine Plastikpuppe wird digital: Ein Superheld rettet die Welt

24 Sammler-Paradies: Tokyo Charakter Show

MAN!AC auf der Tokioter Merchandising-Messe

26 Vade Retro: Oldie-Remakes

Aus alt mach neu: Klassiker für Playstation und N64

32 Playstation only: Rollenspiel-Rundschlag

Square & Sony sorgen für hochkarätigen RPG-Nachschub

34 Nachrichten: Informationen rund um's Videospiel

FEATURE

44 Dreamcast-Start in Deutschland

Ein Jahr nach dem letzten Saturn-Spiel meldet sich Sega zurück. Die Veröffentlichung von PAL-Dreamcast und zehn Starttiteln steht kurz bevor – lest, was Euch erwartet.

TIPS & TRICKS

89 Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

92 Player's Guide: Ape Escape, Teil 2

93 Player's Guide: Shadow Man, Teil 1

94 Player's Guide: Silent Hill, Teil 2

97 Codes für Game Buster & X-Ploder

97 Profi-Tip: Wipeout 3

RUBRIKEN

3 Editorial

55 So bewerten wir

79 MAN!AC-Nachbestellung

81 Abo-Anzeige

82 Handheld

83 Arcade

84 Leserbrief

85 Impressum

85 Inserentenverzeichnis

86 Kleinanzeigen

88 Know How

98 Vorschau

PRESENTS

PAL-TESTS



66 Bundesliga Stars 2000



80 Kingsley's Adventure



72 Killer Loop



67 Kurushi Final



77 The New Tetris



63 Point Blank 2



64 R/C Stunt Copter



62 Racing Simulation 2



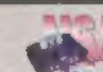
68 Speed Freaks



78 Tarzan



56 Shadow Man



74 Wipeout 3



60 Tony Hawk's Skateboarding



70 The X-Files



IMPORT-TESTS



54 Air Force Delta



52 Soul Calibur





Von Hirten und Schafen

Sowohl die Charaktere als auch die wolligen Vierbeiner besitzen unterschiedliche Eigenschaften, wie Autorität, Stimmgewalt, Geschwindigkeit oder Herdenverhalten. Je nachdem, wie Ihr Hirten, Schafrassen und Level kombiniert, erlebt Ihr ein individuelles Abenteuer mit vielen Überraschungen. MANIAC scheute weder Kosten noch Mühen und präsentiert Euch in Zusammenarbeit mit dem bekannten Naturforscher Prof. Dr. Sheer M. Up ein Verhaltensprofil der Zwei- und Vierbeiner.

Die Hirten

ADAM HALF PINT: Durch sein forschendes und autoritäres Auftreten hält er die Herde gut im Zaum, mit seiner lauten Stimme kann er lahme Schafe schnell auf Trab bringen. Wenn er sich allerdings zu sehr den Tieren nähert, nehmen sie Reißaus und traben langsam davon.

BO PEEP: Das Mädel strahlt im Gegensatz zu Adam mehr Ruhe aus; und die Herde läßt Bo näher rankommen, da sie ihr mehr vertrauen. Mit ihrer zarten Stimme kann sie die Tiere nicht beeindrucken, so daß die Schafe schon mal unkontrolliert herumspringen.

MOTLEY: Der Mischlings-Hund ist ein ruhiger Typ, der sich der Herde bis auf kurze Distanz nähern darf - dadurch hat er eine gute Kontrolle über die Schafe. Wenn's drauf ankommt, legt Motley einen heftigen Spurt hin, der selbst Geparden imponiert.

SHEP: Das tierische Gegenstück zu Adam - Mit lautem Gebell und aggressivem Auftreten hat er die Schafe gut unter Kontrolle. Da sich die Tiere vor dem Hund fürchten, kann Shep die Herde leicht teilen und in verschiedene Richtungen dirigieren.

Die Schafe

PASTORAL: "Anfänger" - oder "Basis" - Schafe. Ihr Verhalten ist in allen Bereichen durchschnittlich. Sie reagieren auf Störungen recht unempfindlich, lassen sich allerdings nicht besonders schnell durch die Level führen.

FACTORAL: Sie benehmen sich ähnlich wie die Pastoralen, bleiben aber näher beieinander und drehen sich manchmal unerwartet in eine andere Richtung. Schafe für Fortgeschrittene.

LONG WOOL: Die Headbanger unter den Schafen - sie werden von lauter Musik unwiderstehlich angezogen und verhalten sich dann unvorhersehbar. Insgesamt sind die Tiere langsam, und die Herde zieht sich weiter auseinander.

NEO GENETIC: Der Formel-1-Typ unter den Schafen - sehr schnell und nicht gerade wendig. Die Tiere bewegen sich in einer lockeren Gruppe durch die Level und sind deshalb schwer kontrollierbar. Für Hirten mit langjähriger Weidenerfahrung.



Die Entwickler ließen ihrer Kreativität freien Lauf und designten solche originelle Schauplätze wie Eisfabrik (links oben) oder U-Bahn-Station

Schäfer



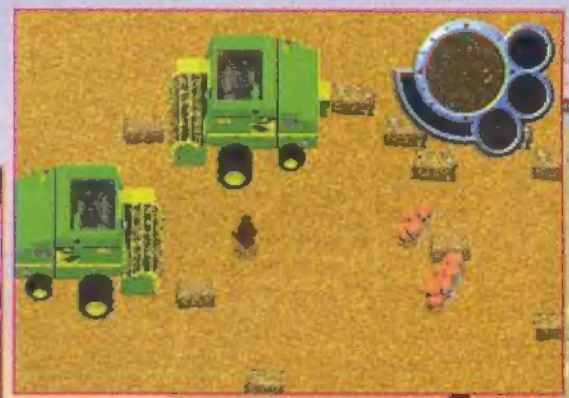
Ihr steht auf skurrile Spiele à la "Worms" oder "Lemmings"? Dann merkt Euch ein abgefahrenes "Flock'em-Up" von Empire vor, das ab Herbst für Künstliche Dummheit auf der Playstation sorgen wird.



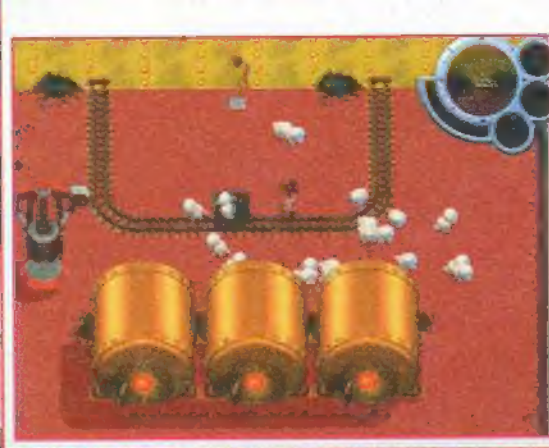
Der englische Entwickler Mind's Eye dürfte den meisten Konsolen-Besitzern unbekannt sein. Ihre bisherigen Titel "Combat Chess", "Monopoly World Cup France 98" und "Stratego" erschienen nur für den PC, die Videospieler blieben außen vor. Mit ihrem neuesten Werk "Sheep" starten die Briten den Angriff auf die Playstation-Gemeinde - eine große Portion Englischer Humor inklusive.

Akte-X-Fans wissen es schon lange: Außerirdische sind unter uns. Sie ähneln aber weder den kleinen, großäugigen Roswell-Aliens, noch den Killer-Bestien aus H.R. Gigers Alpträumen. Sie sind viel unscheinbarer, es sind... Schafe! Vor vielen Jahrhunderten wurden einige dieser wolligen Vierbeiner auf unseren Planeten gesandt, um unsere Spezies zu erforschen. Doch im Laufe der Zeit vergaßen sie ihre eigentliche Mission - bei dem saftigen Gras in den duftenden Blumenwiesen auch verständlich - und er-

statteten ihrem Hauptquartier keine Meldungen mehr. Beunruhigt über diese Pflichtvernachlässigung, ließ das besorgte Mutterschaf zwei Kids samt ihrer zwei Hunde entführen. Mittels Implantat wurden die vier Opfer darauf getrimmt, alle abtrünnigen Schafe zu lokalisieren und zu einem vereinbarten Treffpunkt zu führen. An dieser Stelle greift Ihr in die abgedrehte Handlung ein: Als Mädel Bo-Peep, Adam Half Pint, Hund Shep oder Motley seid Ihr für das weitere Schicksal von vier Schafarten (siehe Kasten) verantwortlich. Ihr wählt einen "Hirten" sowie eine Rasse, die Ihr durch sieben von 16 Levels führt, z.B. Titanic, Outer Space und Mount Mouflon. Um einen Abschnitt erfolgreich abzuschließen, reicht es, wenn fünf Tiere der 30köpfigen Herde das Ziel erreichen. Seid Ihr mit einer Schafart durch, ist die



Achtung! Überall lauern Gefahren auf die Schafe. Ob stark befahrene Straßen (links) oder werkende Mähdrescher (oben) - der Tod hat viele Gesichter.



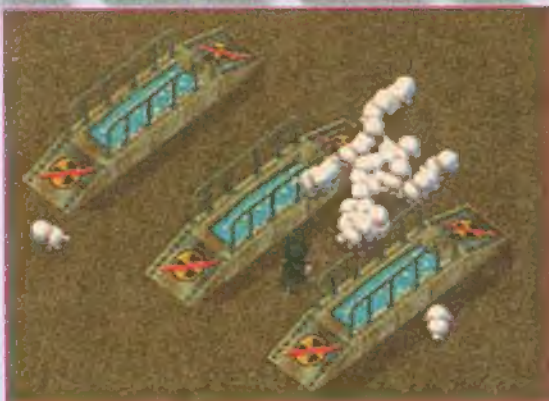
Sogar die Titanic war vor den Mind's-Eye-Mitarbeitern nicht sicher (großes Bild und oben rechts): Werden die Schafrettungsboote für alle reichen?

stündchen

Jetzt wissen wir endlich, wie das Space-Shuttle wirklich startet: Abschub via Armbrust!

nächste an der Reihe. Nur wenn Ihr von jeder Rasse mindestens ein Tier durch alle Level schleust, erlangt Ihr Zutritt zum letzten Abschnitt, in dem Euch das Raumschiff abholt.

Was simpel klingt, stellt sich in der Praxis als harte Nuß heraus, da die Vierbeiner mit Künstlicher Dummheit gesegnet sind. "Wir verbrachten Monate damit, die Verhaltensweisen von Schafen sowie trotteligen Dorfbewohnern zu studieren und so den Programmcode zu vervollkommen. Der Mind's-Eye-Firmensitz liegt im Herzen einer ländlichen Gegend – entsprechende Referenz-Objekte waren in Hülle und Fülle vorhanden", so ein Entwickler zum Thema "Artificial Stupidity". Um die eigenwilligen Tierchen heil zum UFO-Landeplatz zu führen, dürft Ihr sie je nach gewähltem Charakter u.a. mit lauten



Kneipp-Tret-Kur einmal anders: Radioaktiv verstrahltes Wasser tötet sogar Alien-Schafe.

Gebrüll, körperlicher Gewalt und "Power-Ups" wie kleinen Leckereien auf den gewünschten Weg bringen. Der Einsatz dieser Mittel ist auch dringend notwendig, da sich die dummen Viecher spontan und unvorhersehbar benehmen. So stürmen sie schon mal auf Blumen zu oder fühlen sich von Musik und Arcade-Spielen magisch angezogen. Dieses impulsive Verhalten führt manchmal unweigerlich zu tödlichen Unfällen: Die Schafe ertrinken, werden in Stücke geschnitten, erhalten Stromschläge oder werden von Haien verspeist. Wenn Ihr nicht aufpaßt, fressen sie solange, bis sie platzen, oder tanzen, bis sie tot umfallen.

Nach den ersten Bildern und Infos zu urteilen, scheint "Sheep" alle Qualitäten für einen Klassiker zu besitzen: Originelle Story, putzige Charaktere und – nicht zu vergessen – eine große Portion Künstliche Dummheit. os

TITLE
Sheep

HERSTELLER
Empire

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
November

"Lemmings" mit außerirdischen Schafen: Abgedrehte Story, originelle Schauplätze und viel Humor. Kultig!

PREISE, PREISE, PREISE



Malen statt zahlen
Gewinnt mit MANIAC und Empire Interactive einen von 50 Määähha-Preisen!

Was muß ich tun?
Schnappt Euch einen Stift und zeichnet einen witzigen Comic-Strip mit "Sheep"-Charakteren. Der Umfang sollte fünf Kästchen à 4x4 cm betragen – ob Ihr Sprechblasen einbaut oder nicht, ist egal.

Was gibt's zu gewinnen?
Die fünf besten Comics werden im Sheep-Handbuch sowie auf der Empire-Website (www.empire.co.uk) verewigt. An Sachpreisen winken:

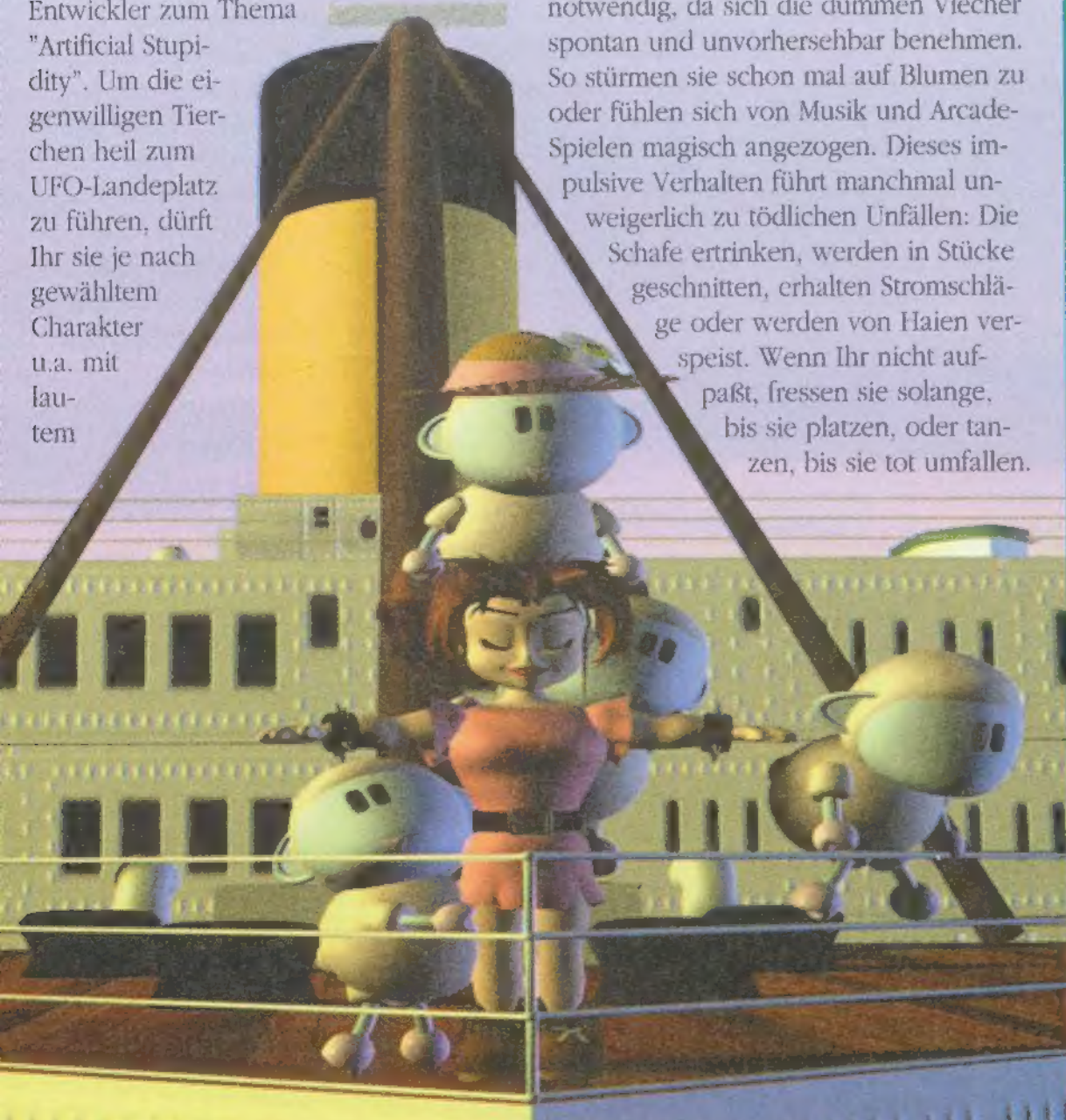
- 1. PREIS:** ein einwöchiger Schottland-Aufenthalt für zwei Personen (inklusive Flug, Hotel mit Übernachtung und Frühstück)
- 2. PREIS:** ein Empire-Spielepaket im Wert von 500 Mark
- 3. PREIS:** ein Empire-Spielepaket im Wert von 250 Mark
- 4. BIS 50. PREIS:** je ein original Sheep T-Shirt

Bis wann und wohin muß ich mein Kunstwerk schicken?

Sendet Euren Comic bis spätestens 31. Oktober '99 (Datum des Poststempels) an folgende Adresse:

Empire Interactive
c/o Koch Media GmbH
Lochamer Str. 9
82152 Planegg

Gewinner unter 18 Jahren benötigen das Einverständnis des Erziehungsberechtigten. Mitarbeiter von Empire Interactive, Koch Media und dem Cybermedia Verlag dürfen nicht mitmachen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





Hals- und Beinbruch

WORK in
PROGRESS

Dieses Jahr geht es in der Formel 1 drunter und drüber. Doch nicht nur das Original, auch Psygnosis ist mit seiner aktuellen F1-Simulation für Überraschungen gut.

FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

Für "Formel 1 '99" erwarb Psygnosis zum vierten Mal die offizielle Lizenz der FIA

Bernie Ecclestone kann zufrieden sein. Nicht nur, daß sich seine FIA an Tickets und TV-Rechten dumm und dämlich verdient. Auch das Lizenzgeschäft spült Geld in die Kassen der Motorsport-Organisation. Da die Rechte an Namen und Teams des F1-Zirkus nicht exklusiv vergeben werden, besitzen mittlerweile einige Softwaregrößen wie Eidos oder EA die Lizenzen für Schumi und Konsorten. Psygnosis ist jedoch der Hersteller mit der längsten Tradition offizieller Formel-1-Spiele. Zum vierten Mal in Folge erwartet Euch aus dem Sony-Rennstall eine Simulation rund um die Königsklasse. Für das neue Projekt wurde aber nicht mehr das schottische Team "Visual Science" engagiert, sondern die PS-erfahrenen Entwickler "Studio 33" ("Newman Haas Racing"). Das neue Team will vor



Spuren auf dem Asphalt: Nach einem satten Bremsmanöver hinterlassen Eure Reifen dicke Gummistreifen – sogar die vier Rillen sind zu erkennen.



Karriere-Ende: Damon Hill und seinen gelben Jordan werdet Ihr dieses Jahr zum letzten Mal auf der Playstation sehen und spielen können.



allem die grafischen Schwächen von "Formel 1 '98" ausmerzen. Litt das Vorgängermodell unter erheblichen Mankos wie Ruckeln und Ploppen, soll nun eine komplette Neuprogrammierung der Grafikroutinen für optischen Hochgenuss sorgen. Neben einem flüssigeren Aufbau

und höherer Sichtweite feilen die Programmierer vor allem am Detailreichtum. Etwa 150 Stunden Videoaufzeichnungen, tausende Fotos und offizielle Karten wurden studiert, um die Strecken realistisch nachzubauen. Alle 16 Grand-Prixes der 99er-Saison sind im Spiel enthalten, der jungfräuliche Sepang-Kurs in Kuala Lumpur feiert ebenso Konsolenpremiere wie der Rennstall 'BAR Supertec'. Neu ist auch die Nennung von Jacques Villeneuve, der bisher aus Lizenzgründen in Rennspielen nur als 'Driver X' auftrat. Obwohl sich der Vorgänger vor allem durch ein gutes Physikmodell auszeichnete, wird das Fahrverhalten einer Rundenerneuerung unterzogen. Zu diesem Zweck verpflichtete Psygnosis einen Ex-F1-Ingenieur als technischen Berater. Ewen Honeyman, der bereits bei Ford, Williams und Stewart Schraubchen drehte, stellt sein Wissen für eine realistische Umsetzung der Boliden-Handhabung zur Verfügung. Auch an der Intelligenz der CPU-Fahrer – noch nie die Stärke der "Formel 1"-Reihe – wird gefeilt. Jeder KI-Pilot prüft nun ständig seine Umgebung nach Konkurrenten und agiert bei Über-



Hübsche Details: Die Bremslichter spiegeln sich auf der pitschnassen Straße (oben), Gummi verdampft in feinen weißen Wölkchen (rechts).



LEISTUNGSKONTROLLE

Die uneingeschränkt zu empfehlende F1-Simulation für die PlayStation gibt es noch nicht. Mit etwas Glück und einer Menge Arbeit könnte Psygnosis' neuerlicher Anlauf die Highspeed-Referenz werden. Wie sich "Formel 1 '99" sowohl vom Vorgänger als auch von "Racing Simulation 2" unterscheiden wird, seht Ihr in unserem Feature-Vergleich.

ALTES JAHRESMODELL	NEUWAGEN	PROTOTYP
 Formel 1 '98	 Racing Simulation 2	 Formel 1 '99
TECHNIK Die veraltete Grafikroutine mißfällt durch Buckeln und Pop-Ups. Umgebung wie Fahrzeuge weisen eine durchschnittliche Detaildichte auf.	TECHNIK Geschwindigkeit wird klar gegenüber Ästhetik favorisiert. Die mittelpärchtige Optik kommt flüssig und nur selten poppend auf den Bildschirm.	TECHNIK Eine nagelneue Grafik-Engine soll das Optimalste aus der Konsole herausholen. Hohe Geschwindigkeit und Sichtweite werden kombiniert mit einer Fülle an Details.
AUSSTATTUNG Das Fehlen von Rückspiegel und wechselhaftem Wetter fällt unschön auf. Splitscreen und Link-Modus erlauben bis zu vier menschlichen Fahrern die Teilnahme.	AUSSTATTUNG Auch bei den französischen Boliden fehlen Spiegel, mit Sonne und Regen gibt's nur zwei Wettervarianten. Vier Freunde dürfen sich via Link-Kabel ausbremsen.	AUSSTATTUNG Realistische Wetterkonditionen und -vorhersagen verlangen taktisches Denken. Ein funktionsfähiger Rückspiegel ist serienmäßig eingebaut. Ob es neben dem Splitscreen auch einen Link-Modus geben wird, ist nicht bekannt.
FAHRVERHALTEN Die Physik des Wagens erscheint realistisch, auch an Tuningoptionen wurde nicht gespart. Dafür mangelt es den Gegnern ein wenig an Intelligenz.	FAHRVERHALTEN Realismus und Einstellungsmöglichkeiten erfreuen das Herz des F1-Profis. Die KI-Konkurrenz verdient ihren Namen zurecht.	FAHRVERHALTEN Die Mitarbeit eines Ex-F1-Ingenieurs verspricht originalnahe Handhabung. KI und Strategie der Fahrer beruhen auf den echten Charakteren.
EXKLUSIVITÄT Die kompletten Daten der Saison 98 finden sich in Form von Fahrernamen, Kursen und Fahrzeugoptik wieder.	EXKLUSIVITÄT Die Kurse sind zwar authentisch, die fehlende Lizenz wirkt sich allerdings in unattraktiven Fantasiepiloten und -fahrzeugen aus.	EXKLUSIVITÄT Die Lizenz für die Saison 99 erlaubt die Verwendung aktueller Daten und Charakteristiken. Zudem wird ein Kurs seine Videospieldpremiere feiern.

holmanövern wie das Original. So wird sich z.B. ein chancenloser Takagi bei Eurem Überholversuch ganz anders verhalten als Eddie Irvine, mit dem Ihr um die Führung kämpft. Auch Benzinverbrauch und Reifenabnutzung haben die CPU-Piloten im Auge – mit der Folge, daß sie ihre Fahrweise an die persönliche Boxenstrategie anpassen. Aktualität sei Dank werden übrigens die realen Startreihen bis zum Rennen in Silverstone bereits integriert sein. Ob sich allerdings Schumis Beinbruch im Spiel niederschlägt, bleibt abzuwarten. sf

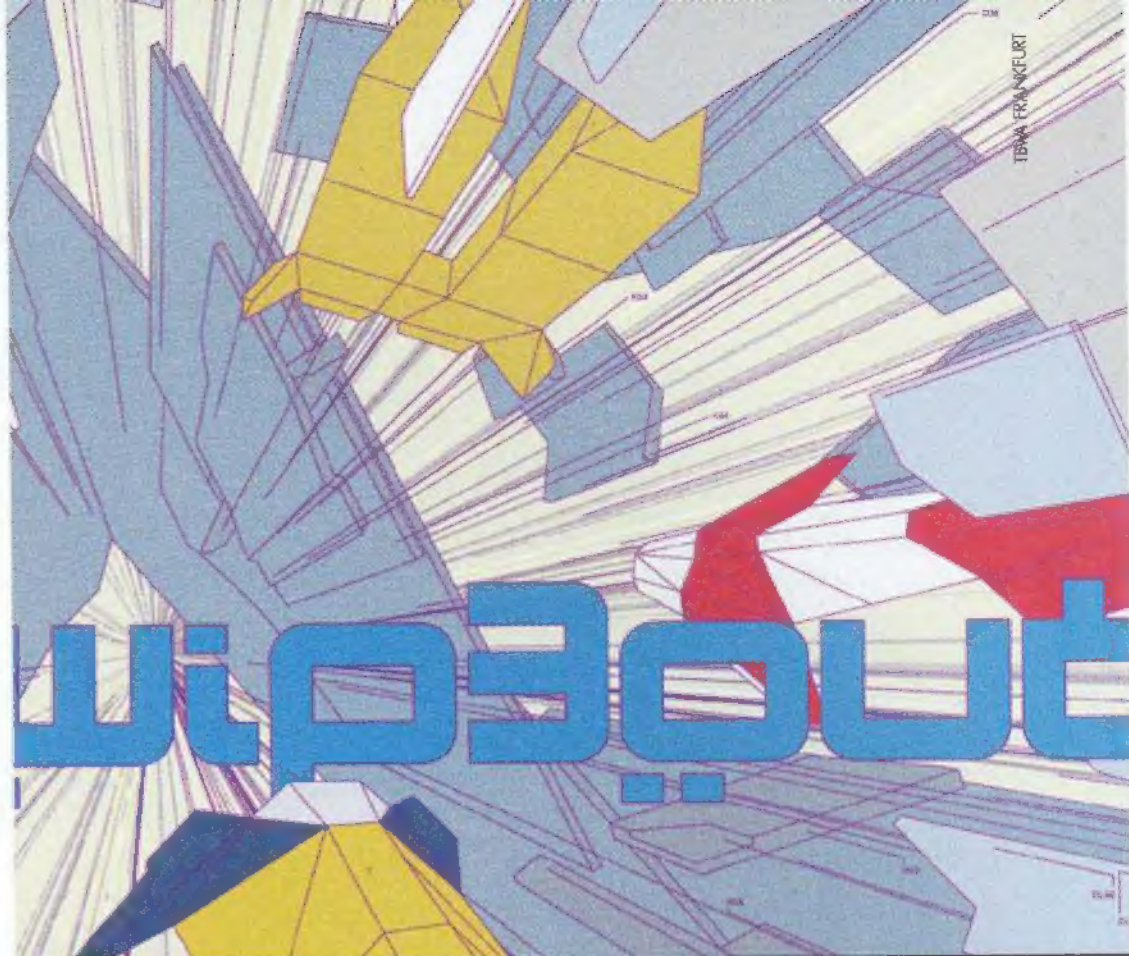


Endlich wird es einen Rückspiegel geben. Die Perspektive, die Ihr hier seht, ist eine Replay-Einstellung.



Fast wie Fernsehen: Die neuen Grafikroutinen wirken sich auch auf die Fahrzeugoptik aus.

TITEL	Formel 1 '99
HERSTELLER	Sony/Psygnosis
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Oktober
Achtung, Ubi! Frische Lizenz, modernisierte Grafik und verbesserte KI könnten die Grundlage für Psygnosis' Pole sein.	



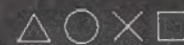
AB 8. 9. 99

WIPEOUT

NUR FÜR GUTE NERVEN. WIPEOUT 3. DER DEFINITIVE RAUSCH DER SINNE. TEIL DREI DES FUTURE-RACE IST SCHNELLER, SPANNENDER UND FASZINIERENDER ALS JE ZUVOR. NEBEN NEUEN FAHRZEUGEN UND NEUEN WAFFEN GIBT ES AUCH ACHT NEUE STRECKEN. VON DER BREITEN RENNBAHN BIS HIN ZUR ENGEN HÄUSERSCHLUCHT. DIE ULTRAMODERNE GRAFIK WIRKT WIE VOM ANDERN STERN UND MACHT DEN ULTIMATIVEN TRIP PERFEKT.

„GELUNGENES COMEBACK: VERBESSERUNG IN ALLEN ERDENKLICHEN BEREICHEN“ (PLAYSTATION GAMES 6/99)
„DAS FUTURISTISCHE KULTSPIEL KEHRT ZURÜCK“ (GAMES & MORE 7/99)

SOUNDTRACK: DJ SASHA



PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1.21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME





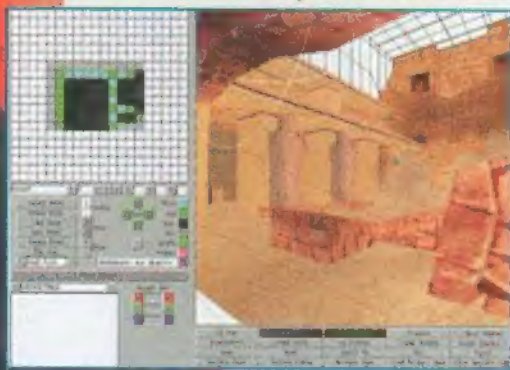
Ausflug in's Land der Pyramiden: Lara schlägt sich durch phantasievoll gestaltete unterirdische Tempelanlagen.

Die letzte



Auch wenn der Titel des nächsten "Tomb Raider"-Spiels die Fans beunruhigt, "The last Revelation" wird wohl nicht der letzte Digi-Auftritt Lara Crofts sein. Aber möglicherweise der beste...

Mittlerweile haben wir uns daran gewöhnt: Kaum kehren wir frisch erholt aus dem Sommerurlaub zurück, schon wird allerorts die Vorweihnachtszeit eingeläutet. Noch bevor das erste Herbstlaub fällt, verdrängt der Glühwein den Sangria, und im Supermarkt schmelzen lila Nikoläuse



In einem ausgefeilten Level-Editor werden die Räume entworfen, Objekte eingesetzt und Texturen aufgebracht.

gemächlich vor sich hin. Genauso unvermeidlich und vorhersehbar beginnt nun wieder der Hype um die berühmteste Cyber-Braut der Welt: Lara Croft, vollbusige Mutter des 3D-Action-Adventures und feuchter Traum einer ganzen Video-

spieler-Generation, meldet sich zum Weihnachtsgeschäft zurück. Ungeachtet qualitativ hochwertiger Konkurrenz wird auch der vierte Teil von "Tomb Raider" zum Bestseller avancieren, dank dem riesigen Medieninteresse und dem extremen Bekanntheitsgrad seiner Titelheldin. Doch obwohl sich die Entwickler von Core Design auf ihren Lorbeeren ausruhen könnten und nur ein paar neue Level basteln müssten, wird sich beim kommenden Lara-Abenteuer einiges ändern. Im Gegensatz zu den Vorgängern spielt "The last Revelation" an nur einem Schauplatz. Diesmal zieht es die kurzgeschürzte Archäologin nach Ägypten – ein Land, wie geschaffen für frühgeschichtliche Studien und professionellen Grabraub. Beim Besuch einer Pharaonenstätte befreit Lara versehentlich etwas unvor-

DAS AKTUELLE "TOMB RAIDER"-TEAM

Väter der Braut

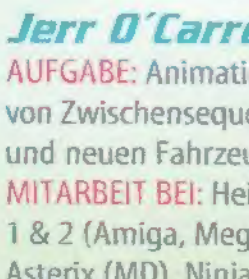
Selbst ein Profi-Entwickler wie Core Design kann nicht innerhalb eines knappen Jahres ein neues Spiel aus dem Boden stampfen. Die Arbeit an Laras viertem Abenteuer begann deshalb bereits vor Fertigstellung des dritten Teils. Das Team für "The Last Revelation" ist mittlerweile 22 Mann stark, je ein Mitglied aus einem Entwicklungsbereich wollen wir Euch hier vorstellen.



Martin Gibbins (29) – Programmierer
AUFGABE: Programmierung von Effekten, Fallen und Rätseln
MITARBEIT BEI: Blam!, Shellshock, Swagman (PS, Saturn), Tomb Raider 3 (PS)



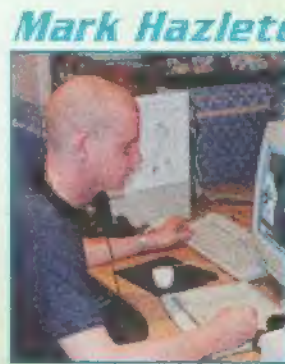
Richard Morton (26) – Level-Designer
AUFGABE: Entwicklung der neuen Schauplätze, Rätsel und Fallen; Einbau der Feinde
MITARBEIT BEI: Chuck Rock 2, Asterix & Power of the Gods (MD), Thunderhawk 2, Tomb Raider 2 & 3 (PS)



Jerr O'Carroll (34) – Animator
AUFGABE: Animation von Lara, Gestaltung von Zwischensequenzen und neuen Fahrzeugen
MITARBEIT BEI: Heimdall 1 & 2 (Amiga, Mega-CD), Asterix (MD), Ninja, Tomb Raider 2 & 3 (PS)



Peter Connelly (26) – Musiker
AUFGABE: Verantwortlich für Musik und Soundeffekte
MITARBEIT BEI: Battleships, Risiko, Mass Destruction (PS)



Mark Hazleton (26) – Grafiker
AUFGABE: Erstellung der Lara-Croft-Artworks (für Werbung, Verpackung etc.)
MITARBEIT BEI: Ninja, Fighting Force 1 & 2, Tomb Raider 2 & 3 (PS)



Manche der Feinde rekrutieren sich aus der ägyptischen Historie und Mythologie. Die Pharaonenwachen sind mit der Fuch-Gold verziert.



Im kommenden Lara-Abenteuer werden die Räume wieder kleiner und übersichtlicher gestaltet

Offenbarung

stellbar Böses, das nicht nur sie, sondern gleich die ganze Welt vernichten will... Laut Entwicklerchef Adrian Smith soll durch eine Verkleinerung der Schauplätze und die Beschränkung auf nur ein Szenario das Abenteuer wesentlich übersichtlicher und atmosphärischer werden. "The Last Revelation" orientiert sich an den Grundtugenden des ersten "Tomb Raider": Puzzles und Rätsel rücken wieder in den Vordergrund, Hüpforgien und öde Gewaltmärsche gehören der Vergangenheit an. Die neue Denklastigkeit wird sich nicht nur in detaillierteren Räumen und hoher Objektdichte, sondern auch in Laras Rucksack niederschlagen. Das Kreisinventar hat ausgedient, dank einer neuen komfortablen Gegenstände-Verwaltung dürft Ihr nun auch Fundstücke (z.B. Schrotflinte und Taschenlampe) miteinander kombinieren. Sehr großen Wert legen die Entwickler auch auf einen stimmungsvollen und packenden Verlauf der Geschichte. Dank latentem Datenfluß von CD wird es keine Kaffeepausen vor Ladebildschirmen mehr geben. Und durch den fließenden Übergang zwischen Spielsequenzen, Zwischenszenen und FMVs soll verhindert werden, daß der Spannungsbogen von einer Sekunde auf die andere einbricht. Um mehr Story in das Spiel zu packen und auch "Tomb Raider"-Neulinge zu Lara-Jüngern zu machen, wird die Heldin ein Tagebuch mitführen, in dem sich Verweise auf ihre vergangenen Abenteuer finden. Doch Ihr kommt nicht nur schriftlich in den Genuß von Ms. Crofts

MODELL-CHARAKTER Lara in Fleisch und Blut



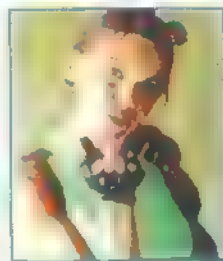
Rhona Mitra ließ sich an Laras Formen anpassen

Ein Großteil des Erfolgs der "Tomb Raider"-Reihe beruht auf dem stetigen Medienhype rund um die Heldin Lara Croft. Nicht nur, daß die gut gebaute Render-Archäologin in jeglichen Medien von Zeitschriften bis Fernsehen vertreten ist, auch die immer neuen Lara-Models schaffen eine immense Öffentlichkeit. Die erste Schönheit, die sich ihre Brüste (von ihrem Vater) auf Lara-Maße vergrößern ließ, war das englische TV-Sternchen Rhona Mitra. Ende 1997 fand allerdings ihr Engagement wegen einiger Jugendsünden ein Ende. Core Design feuerte die junge Frau und stoppte damit auch ihre "Lara"-LP samt Single "Getting Naked". Momentan ist sie neben Christopher Lambert im B-Movie "Beowulf" zu bewundern. Als nächstes fiel Cores Wahl auf das grünäugige Vollzeit-Model Nell McAndrew. Bei einem Casting stach die 23jährige Engländerin 50 Konkurrentinnen aus. Das lag zum einen an ihren Proportionen, zum anderen daran, daß sie "Tomb Raider" wirklich gespielt hatte und so Laras Auftreten perfekt kopieren konnte. Doch der Vertrag mit McAndrew lief aus, und das

Model wollte wieder etwas anderes machen als die stumme Lara zu mimen. Einer ihrer neuen Jobs sorgte erst vor kurzem für Aufregung. In der August-Ausgabe des Playboy ließ die hübsche junge Frau die Hüllen fallen. An sich kein Problem, wenn auf dem Titel des Herrenmagazins nicht das "Tomb Raider"-Logo geprangt hätte. In Furcht um Laras guten Ruf ging Eidos/Core gerichtlich gegen den Playboy vor. Die Folge war, daß in England der berühmte Schriftzug auf dem Cover geschwärzt werden mußte.



Ganz ohne Nackt-Cheat: Nell McAndrews Playboy-Auftritt.



Nennen es Orn: Lara W. ist die neue Lara C.

Die aktuelle Croft Inkarnation hört auf den Namen Lara Weller, ebenfalls ein junges Profi-Model, das über ihre Agentur und ein Casting an den Job kam. Bisher ist Ms. Weller noch ein unbeschriebenes Blatt, was sich spätestens zum Erscheinen des Spiels ändert. Dann wird unsere Lieblings-Heroin sicher wieder allgegenwärtig sein.

Vorleben. Zu Anfang werdet Ihr in die Rolle der 16-jährigen Teenie-Lara schlüpfen und so etwas mehr über die Vergangenheit der Heldin erfahren. Um Euch ein intensives Spielerlebnis zu verschaffen, wird erfreulicherweise die Grafik überarbeitet. Die oft simplen Räume sind mit komplex geformten Objekten ausgestattet, verstreute Lichtquellen sorgen für starke Kontraste zwi-

schen düsteren Gängen und illuminierten Räumen. Aber auch Lara muß sich einem Ganzkörperlifting unterziehen. Mehr Polygone lassen die Konturen weicher und runder erscheinen, Kanten und Lücken gehören zur Vergangenheit der Pixel-Traumfrau. Neben runderneuten Animationen erhält Lara neue Bewegungen. So wird sie zum ersten Mal ein Seil benutzen, um sich in schönster Indy-Manier über einen Abgrund zu schwingen. Gemeinerweise gewinnen aber auch die Gegner an Aktionsmöglichkeiten. Alles, was die Heldin kann, soll den zweibeinigen Feinden ebenso möglich sein. Ob die Unholde vernunftbegabt sind und über eine gute KI verfügen, sagen wir Euch, sobald die erste spielbare Version eintrifft. sf

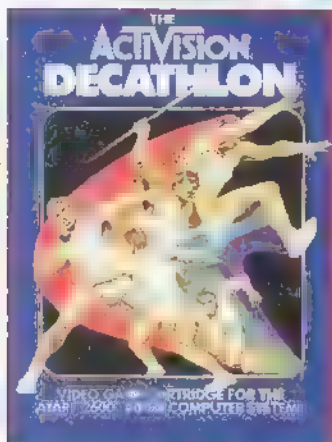


Klappergerüst: Die Gräber sind nicht nur von Menschen, sondern auch – wen wundert's – von Skeletten bevölkert.

TR 4: The Last Revelation
Core Design
Playstation
Herbst-Release
November

Lara in Bestform:
Rätselgehalt, dichte
Atmosphäre und moderne
Optik lassen auf einen
Herbst-Hit hoffen.

SCHOTTISCHER SPIELELETREFF



"Decathlon" war maßgeblich am Aufstieg Activisions zum Topentwickler beteiligt

Der Name Activision ist untrennbar verknüpft mit den glorreichen Gründertagen der Videospielunterhaltung. Vor exakt 20 Jahren wurde die Firma von vier hochtalentierten Atari-Mitarbeitern ins Leben gerufen, die es leid waren, anonym für ihren Arbeitgeber einen Hit nach dem anderen zu produzieren. David Crane ("Pitfall!"), Alan Miller ("StarMaster"), Bob Whitehead ("Chopper Command") und Larry Kaplan ("Kaboom!") hießen die vier

Activision kommt langsam, aber gewaltig. Im sommerlichen Schottland durfte sich MANIAC von der breiten Produktpalette des wiedergenesenen Konsolenveteranen ein Bild machen.

Lizenzen für die Zukunft

Für den guten Absatz eines Spiels ist der Name oft die halbe Miete. Ein aktuelles Negativ-Beispiel dafür, daß sich mit einer guten Lizenz auch das dilettantischste Produkt gut verkaufen läßt, ist "Superman". Bis in die US-amerikanischen Top Ten schaffte es Titus' Superhelden-Action-Adventure für's Nintendo 64. Auch Activision hat sich eine Superhelden-Lizenz besorgt, allerdings nicht vom Comic-Imperium D.C., sondern von Konkurrent Marvel. Zwei Titel mit der zeitlich unlimitierten und nicht-exklusiven Lizenz sind momentan in Arbeit: Das Action-Adventure "Spider-Man" und der Prügler "X-Men".

Der interessanteste Namensschacher von Activision ist allerdings die kürzlich erworbene "Star Trek"-Lizenz. Zehn Jahre lang darf das beliebteste SciFi-Universum für Spiele auf allen Plattformen genutzt werden. Neben einigen PC-Projekten werden mit "Red Squad" (Arbeitstitel) auch Trekker auf der Playstation bedient.

Durch die Studios, die exklusiv vertrieben bzw. in Lizenz stehen, werden sich zudem etliche Disney-Charaktere und amerikanische Sportverbände in zukünftigen Activision-Produkten wiederfinden.

Die kommenden Activision-Titel im Überblick

TITEL	SYSTEME	RELEASE	ANMERKUNG
A Bug's Life	PS, PC	1. Quartal 2000	Test in MANIAC 8/99
Asteroids	PS, PC	September	
Blue Stinger	PS, PC	September	Import-Test in 6/99
Magical Tetris Challenge	PS, PC	Sept./Nov.	
NBA Basketball 2000	PS, PC	Oktober	
NHL Championship 2000	PS, PC	September	
Nightmare Creatures 2	PS, PC	November	
Space Invaders	PS, PC	Winter 99/2000	Bericht auf Seite 28
Spider-Man	PS, PC	Mitte 2000	Bericht in MANIAC 7/99
Star Trek: Red Squad	PS, PC	Mitte 2000	
Tarzan	PS, PC	Oktober	
Tony Hawk's Skateboarding	PS, PC	Oktober	Test auf Seite 60
Toy Story 2	PS, PC	1. Quartal 2000	
Vigilante 8: Zweite Herausforderung	PS, PC	November	
Wu-Tang: Shaolin Style	PS, PC	November	Bericht in MANIAC 9/99
X-Men	PS, PC	Februar 2000	

Entwickler, die unter dem jungen Label etliche Klassiker für Atari's VCS schufen. Etwas später kamen auch Umsetzungen für Konsolen wie Coleco- und Intellivision, das Atari 7800 oder den Heimcomputer C64 dazu. Doch mit dem großen Videospielecrash 1984 ging auch der Stern Activisions unter. Nach einem Jahrzehnt in der Versenkung begann die

Firma erst 1994, sich auf den 16-Bit-Konsolen von Sega und Nintendo wieder einen Namen zu machen. Dank "BattleTech"-Lizenz, der Neuauflage des Klassikers "Pitfall" und dem Denkspiel "Shanghai 2: Dragon's Eye" kehrte der Veteran erfolgreich in's Geschäft zurück. Seit letztem Jahr wächst die Palette ordentlicher bis hochwertiger Titel zu-



EIGENE STUDIOS

ACTIVISION PC-Entwicklungen	E-PERT PC-Entwicklungen	head games PC-Entwicklungen	RAVEN PC-Entwicklungen
---------------------------------------	-----------------------------------	---------------------------------------	----------------------------------

ENTWICKLER IM EXKLUSIVVERTRIEB

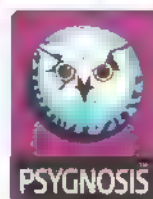
FOX SPORTS INTERACTIVE NHL Championship 2000, NBA Basketball 2000	PC-Entwicklungen	LucasArts Vigilante 8, Vigilante 8: Zweite Herausforderung	Apocalypse, Spider-Man, Tony Hawk's Skateboarding
PC-Entwicklungen	PANDEMIC PC-Entwicklungen	PC-Entwicklungen	SYROX DEVELOPMENTS Asteroids, X-Men

ENTWICKLER IM MITVERTRIEB

Climax Blue Stinger	Tal Fa DREAMWORKS INTERACTIVE	Ego-Shooter
Nightmare Creatures, Nightmare Creatures 2	Wu-Tang: Shaolin Style	TAMSOFT CORPORATION Guardian's Crusade
Traveller's Tales A Bug's Life, Toy Story 2	Star Trek: Red Squadron	Z-AXIS Space Invaders

Vertrieb in den USA

Codemasters

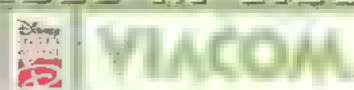


Publishing in Europa

außer deutschsprachiger Raum und Frankreich:



LABEL IM LIZENZ



Toy Story 2

Der computeranimierte Film von Pixar setzte 1995 einen cineastischen Meilenstein. Das zugehörige Jump'n'Run von Disney für SNES und Mega Drive zeichnete sich dagegen durch lieblose Grafik und frustrierendes Spielprinzip aus.



Hüpforgien in Wohnzimmer und Keller: Als Buzz Lightyear müßt ihr jeden Winkel des Hauses erforschen.

Mit "Toy Story 2" sollen die 16-Bit-Scharren nun auf Playstation, Nintendo 64 und Dreamcast ausgewetzt werden. Rechtzeitig zum Kinostart der Fortsetzung "Toy Story 2: Buzz Lightyear to the Rescue" im nächsten Frühjahr werdet ihr die Chance bekommen, die Filmhandlung detailgetreu auf dem Bildschirm nachzuspielen. Die Geschichte beginnt etwa sechs Monate nach dem Ende des ersten Teils. Da ein durchtriebener Spielzeugsammler den Stoffcowboy, also die vormalige Hauptperson Woody entführt hat, ist es diesmal an Plastik-Astronaut Buzz Lightyear, in die Rolle des Helden zu schlüpfen. Sieben dreidimensionale, dem Film pixelgenau entnommene Welten beherbergen 15 Level, die ihr in Third-Person-Perspektive erforscht. Natürlich müßt ihr dabei Unmengen böses Spielzeug aus dem Weg räumen, darunter zehn kleinere und fünf große, fiese End-Level-Bosse. Aber nicht nur die Gegner rekrutieren sich



Buzz ballert: Kriegsspielzeug gehört einfach nicht ins Kinderzimmer.

aus dem Kinderzimmer, einige Charaktere wie der Dino Rex oder eine Gruppe Plastiksoldaten helfen Buzz bei seiner Rettungsaktion. Besonders wichtig für den Helden ist der dicke Mr. Potato Head, der ständig Körperteile in der Umgebung verliert. Findet Buzz die verlegten Gliedmaßen und bringt sie dem Kartoffelmann zurück, so lehrt ihm dieser aus Dank, wie bestimmte Gegenstände zu verwenden sind. Auf diese Weise kommt Buzz in den Genuß von Raketen, Kletterausrüstung, Schutzschild oder Rollerskates.

Etwas 40 Sequenzen und Bilder aus dem Film werden die englischen Entwickler Traveller's Tales ("A Bug's Life") zum Vorantreiben der Hintergrundgeschichte und als Belohnung für den Spieler integrieren. Nicht zuletzt sollten die originalen Synchronsprecher für authentisches Kinoflair sorgen – das gilt auch für die komplett eingedeutschte Version.



Batteriebetriebener Held: Beachtet die Energieleiste, sonst geht Eurem Plastik-Astronauten der Saft aus.

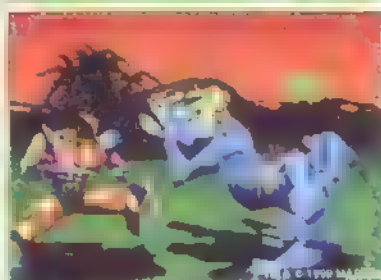
TITEL
Toy Story 2
ENTWICKLER
Traveller's Tales
SYSTEM
Playstation
ERSCHEINUNGSTERMIN
1. Quartal 2000
Witzige Filmadaption: Spielzeugheld schlägt sich durch die liebevoll und detailliert gestaltete Welt der Menschen.

sehends: "Apocalypse", "Tai Fu" und "Asteroids" (alle Playstation) zeigten, daß Activision bei der Wahl seiner Entwicklungsstudios auf dem rechten Weg ist.

Auch 1999 geht der Expansionskurs weiter. Mittlerweile arbeiten über ein Dutzend hochrangige Teams unter dem Dach von Activision (siehe Kasten). Und beim Erwerb exquisiter bis exklusiver Lizenzen läßt sich das Softwarehaus ebenfalls nicht lumpen. Kehrseite dieser Politik ist allerdings, daß Activision wie so viele Videospiele-Hersteller immer noch Verluste macht. Vielleicht schafft es ja die bunte Palette an Titeln für Playstation, N64, Game Boy Color und



X-Men



Duelle der Giganten: Apocalypse vs Iceman (o.), Wolverine vs Beast (u.)

Geben sich die Superhelden des Marvel-Universums ein digitales Stelldichein, so fangen sich die bösen Buben gewöhnlich eine gehörige Tracht Prügel ein. Im Gegensatz zu Capcoms "Marvel Superheroes" kloppen sich Activisions "X-Men" aber nicht nur in flacher "Street Fighter"-Manier, sondern nutzen den dreidimensionalen Raum, um Combos und Moves bei den Gegnern anzusetzen. Zwölf Arenen bilden die zum Teil interaktive Umgebung, in der auch ein paar versteckte Areale zu



Die aparte Storm läßt sich vom muskulösen Wolverine nicht unterkriegen

finden sind. Ein Dutzend Comichelden stehen für deftige Prügelorgien bereit, neben acht Guten wie Wolverine, Psylocke, Beast, Storm oder Iceman geben sich vier Knülche, darunter der fiese Apocalypse, die Ehre. Die Steuerung der Figuren wird altgedienten 3D-Schlägern keine großen Überraschungen bereiten, dafür könnten

die Moves (deren Optik sich teilweise am Film "Matrix" orientieren soll) recht innovativ ausfallen. Auf einen Storymodus verzichten die Entwickler wegen des hohen Programieraufwands und dem Desinteresse der Spielergemeinde.

TITEL
X-Men
ENTWICKLER
Syrox
SYSTEM
Playstation
ERSCHEINUNGSTERMIN
Februar 2000
Schicker Prügler in der Marvel-Welt: Zwölf übergroße Superhelden verkloppen sich in der dritten Dimension.



Die Geschöpfe der Nacht kehren zurück: "Nightmare Creatures 2" von Kalisto befindet sich noch im frühen Stadium.

Magical Tetris Challenge



Bessere Übersicht:
Fallende Klötzchen werfen
einen transparenten Schatten.

Tetris" für die eigene Konsole) und Hasbro ("The Next Tetris" für Playstation) bedienen Knobelfreunde, auch Activision wird mit Disneys "Magical Tetris Challenge" für das N64 aufwar-

Die Klötzchenstaperei mit dem enormen Suchtfaktor wird diesen Herbst gleich mehrfach ihr Comeback in der Konsolen-Landschaft feiern.

Nicht nur Nintendo ("The New

ten. Durch Disney-Figuren, Zwischensequenzen und einen speziellen Story-

Modus, in dem Ihr z.B. gegen Miceys Erzfeind

Kater Karlo antreten müßt, soll sich das Produkt von der Masse der "Tetris"-Clones abheben.

Zudem wird es mehr Klötzchen-Formen als die originalen sechs geben. Mobile Hochstapler freuen sich auf eine Game-Boy-Color-Variante.

TITEL
Magical Tetris Challenge
ENTWICKLER
Capcom
SYSTEM
Nintendo 64
RELEASE
September
Neuauflage des Knobel-Klassikers: Story-Modus und bekannte Charaktere sorgen für Langzeit-Motivation.



Eine klassische Konfrontation: Kater Karlo und seine Vasallen suchen Streit. Mit einer Runde "Tetris" wird Mickey sie besiegen.

Dreamcast, die innerhalb der nächsten Monate auf uns zukommt, einen Teil der Schulden abzutragen.

Um der Fachpresse – abseits vom Messetrubel der Londoner ECTS – einen Eindruck der zukünftigen Produkte zu vermitteln, lud Activision in's sonnige Schottland. Zwei

Tage lang wurde dort ein kleines Schlößchen zur Spielhalle umfunktioniert. Was die MANIAC außer karierten Männer-Röcken und Duddelsäcken noch zu Gesicht bekommen, seht Ihr auf diesen Seiten. sf



"Wu-Tang: Shaolin Style" wird es als Luxuspaket mit passendem Controller geben

Sportlicher Ehrgeiz



Die NBA-Profis besitzen originalgetreue Gesichtszüge

Versuche, die Vormachtstellung von EA Sports im Ballspiel-Genre zu brechen, sind in der Vergangenheit meist kläglich gescheitert. Nicht, daß die Konkurrenztitel



zu den jährlichen FIFA-, NHL- oder NBA-Neuauflagen prinzipiell schlechter designt wären. Den Herstellern mangelt es oft an nötiger Erfahrung und dem Kapital für den Erwerb von Lizenzen. Fox Sports Interactive kann auf beides zurückgreifen: Das Geld liefert der Mutterkonzern, das Medienimperium des Australiers Rupert Murdoch. Und die Erfahrung kommt vom hauseigenen Sender 'Fox Sports' – nach ESPN zweitgrößter Anbieter schweißtriebfender TV-Unterhaltung in den USA. Zudem folgten zwei hochrangige EA-Sports-Mitarbeiter dem Lockruf von Fox Interactive. Diese hervorragende Basis wird momentan

für zwei lizenzierte Playstation-Titel genutzt. Sowohl "NBA Basketball 2000" wie auch "NHL Championship 2000" bieten die aktuellen Spieler und Teams der amerikanischen Profiligen, deren originale Uniformen und die echten Arenen. Die Eishockeysimulation lockt zudem mit 18 internationalen Teams und einer Weltauswahl. Um das Geschehen auf dem Eis respektive Parkett herum bekommt Ihr allerlei Optionen, die mittlerweile zum Standard einer Sportsimu-



Heiße Szenen auf dem Eis: Sämtliche Bewegungen wurden via Motion-Capturing realistisch auf die Playstation gebracht.

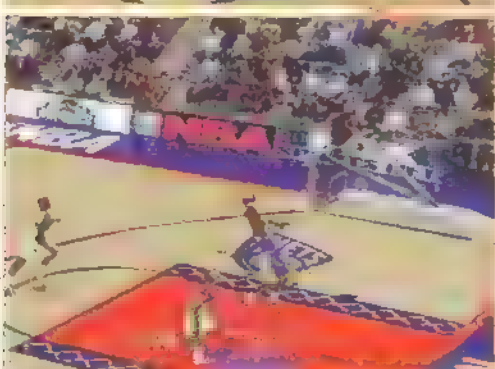
lation zählen. Dazu gehören u.a. die Kontrolle über die Aufstellung samt Spielerhandel, die Erstellung indi-

vidueller Charaktere, Strategie-Einstellungen oder der unvermeidliche Statistik-Overkill. Die Begegnungen selbst zeichnen sich durch einen hohen Realismusgrad und flüssige Bewegungen aus. Trotz der ansehnlichen Grafikqualität werdet Ihr selbst beim größten Gewusel auf dem Spielfeld von Geruckel verschont.

Der solide TV-Hintergrund der Entwickler macht sich besonders bei der Präsentation der Matches bemerkbar. Qualifizierte Sprecher begleiten die Begegnungen mit einer Fülle an Kommentaren, etliche Kameraperspektiven mit variablen Zoomstufen lassen keine Blickwinkel wünsche offen, und viele Grafiken und Jingles der TV-

Vorbilder finden sich im Spiel wieder. Eine hübsche Idee beim NHL-Titel ist das 'Fox Trax'-Puck-Positionierungssystem:

Wie in den TV-Übertragungen zieht der Puck beim Paß einen blauen und beim Schuß einen roten Schweif hinter sich her.



Zehn Kameraperspektiven lassen keine Wünsche offen: Ihr könnt Euren Mannen aus jeder Richtung beim Korbwurf zusehen. Die Krönung ist die zusätzliche Zoomfunktion.



TITEL
NBA/NHL 2000
ENTWICKLER
Fox Sports Interactive
SYSTEM
Playstation
RELEASE
4. Quartal
EA aufgepaßt: Zwei optisch und spielerisch eindrucksvolle Sportsimulationen bedrohen den NBA/NHL-Thron

Star Trek: Red Squad



Der Raum ist Euer. In High-res müßt Ihr Horden an Feind-Raumschiffen vernichten.

Eine echte Überraschung des "Activate 99" war das erste Playstation-Projekt, das die "Star Trek"-Lizenz nutzt. Unter dem Arbeitstitel "Red Squad" werdet Ihr an's Steuer eines

Valkyrie-Schiffs gesetzt, um die Weiten des Alls von Borgs und anderem Alien-Ungeziefer zu säubern. Neben TV-Optiken bekommt Ihr auch die Originalstimmen geboten. Etwa 30 sich verzweigende Missionen lang dauert die Weltraum-Odyssee, die in hochauflösender Grafik und mit herrlichen Explosions- und Farbeffekten auf-



So schick sahen Photonen-Torpedos auf der Playstation noch nie aus

wartet. Daß die frühe Version nach nur sechs Monaten Entwicklung einen echten Toptitel verspricht, kommt nicht von ungefähr. Zum

TITEL
Star Trek: Red Squad
ENTWICKLER
Warthog
SYSTEM
Playstation
ERSCHEINUNG
Mitte 2000
ANMERKUNG
Action satt im Star-Trek-Universum: Grandiose Effekte, hohe Geschwindigkeit und ausgefeilte Missionen.

Team der jungen Spiele-schmiede Warthog aus Manchester gehören der Chefprogrammierer und zwei Designer der beiden Weltraum-Shooter-Perlen "Colony Wars" und "Colony Wars: Vengeance" von Psygnosis.

Vigilante 8: Zweite Herausforderung



Auf dem Nintendo 64 werden maximal sieben Vohikel gleichzeitig unterwegs sein

Schon der erste Teil des Autokriegs im lässigen 70er-Look war ein Heidenpektakel auf Playstation und N64. Diesen November fordert Activision alle rabiaten Konsolenpi-

loten zum zweiten Mal heraus, und auch Dreamcast-Besitzer kommen diesmal zu dem Vergnügen schrottlastiger Action. Mit den "Vigilantes" und den "Coyotes" stehen sich wieder die Gangs aus dem ersten Teil gegenüber; hinzu kommt nun eine dritte Gruppe, die "Drifters". 18 ausgeprägt verrückte Persönlichkeiten stehen Euch mit ihren nicht minder abgedrehten Vehikeln zur Verfügung, um zwölf große, in den USA gelegene Szenarien zu erkunden und zu verwüsten. Unter den waffenstarrenden Karossen finden sich selbst so außergewöhnliche Fahrzeuge wie ein Mondauto, ein Gefängnisbus oder ein Müllwagen. Natürlich wird es mehr



Mit einem Waffenarsenal, das die Bundeswehr vor Neid erblassen ließe, beharkt Ihr Eure Feinde (PS).

Waffen und Power-Ups geben (darunter auch Hoverpads, Skier und 'Wasserräder'), und auch die Grafik erfährt eine Rundenerneuerung. Die Optik der Dreamcast-Version ist naturgemäß die hübscheste, mit einer Darstellung von 640x480 Pixel wird die Auflösung doppelt so hoch sein wie auf der Playstation.

TITEL
Vigilante 8, Teil 2
ENTWICKLER
Luxoflux
SYSTEM
PS, N64, Dreamcast
ERSCHEINUNG
November
ANMERKUNG
Neuaufgabe der Auto-kampf-Referenz: Feinere Grafik und neue Vehikel lassen das Rowdy-Herz höher schlagen.



Im Splitscreen machen zwei menschliche Rabauken die Straßen unsicher (Dreamcast)



Back to the Future: Hoverpads machen die Fahrzeuge flugtauglich (Dreamcast)



Video Game Source

Wolf R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg

Tel./Fax: (04131)406278

Bestellannahme: Mo.-Sa. von 9.00-21.00 Uhr

<http://www.ATARIhq.de>



Jaguar inkl. Cybermorph ab 99,90
Jaguar CD Rom inkl. 4 CDs ab 179,90

Alien vs. Predator	129,90
Atari Karts	99,90
Attack of the Mutant Penguins	69,90
Baldies CD	49,90
Battlemorph CD	59,90
Checkered Flag	24,90
Club Drive	24,90
Defender 2000	74,90
Dragon - The Bruce Lee Story	39,90
Fever Pitch Soccer	69,90
Fight for Life	59,90
Flashback	74,90
Hover Strike CD	59,90
I-War	49,90
Iron Soldier	54,90
Kasumi Ninja	49,90
Missile Command 3D	69,90
Myst CD	59,90
NBA Jam T. E.	84,90
Pinball Fantasies	69,90
Pitfall	69,90
Power Drive Rally	89,90
Rayman	99,90
Ruiner Pinball	49,90
Space Ace CD	59,90
Super Burn Out	59,90
Supercross 3D	59,90
Syndicate	69,90
Tempest 2000	49,90
Theme Park	59,90
Ultra Vortek	64,90
World Tour Racing CD	119,90
Zool 2	39,90

Es sind permanent 60 verschiedene Titel für Atari Jaguar ab Lager lieferbar!



Atari Lynx 2 inkl. Batman Returns ... a. A.
SokoMania (NEU!) 69,90

Battlewheels	49,90
Battlezone 2000	59,90
Blue Lightning	69,90
Block Out	49,90
Chip's Challenge	39,90
Dracula - The Undead	44,90
Electrocop	54,90
Gates of Zendocon	39,90
Gauntlet - The Third Encounter	39,90
Hard Drivin'	59,90
Jimmy Connors' Tennis	39,90
Joust	39,90
Klax	39,90
Ms. Pac Man	39,90
Ninja Gaiden	64,90
Pac-Land	39,90
Paperboy	39,90
Pinball Jam	39,90
Qix	34,90
Rampage	39,90
Road Blasters	39,90
Robotron 2084	34,90
Shadow of the Beast	39,90
Shanghai	39,90
Slime World	39,90
Steel Talons	39,90
Super Asteroids/Missile Command	59,90
Super Off Road	69,90
T-Tris	59,90
Toki	39,90
Ultimate Chess Challenge	44,90
Warbirds	69,90
Xenophobe	64,90

Es sind alle (!) verfügbaren Titel für Atari Lynx ab Lager lieferbar!

Atari 2600/5200/7800 Systeme & Games a. A.
game.com SEGA Nintendo

3DO Panas./Goldstar inkl. 2 Spiele	ab 199,-
NEC Turbo Duo/Turbo Express	je 549,-
NEC Turbo Grafx 16 inkl. Keith Courage	169,-
NEO GEO Modul-Konsole inkl. Spiel	a. A.
Nintendo Virtual Boy & Mario's Tennis	ab 139,-
Nintendo Super NES (NTSC)	169,-
Sega 32X (NTSC) inkl. 2 Spiele	ab 129,-
Sega Game Gear	169,-
Sega Genesis 2/Genesis 3 (NTSC)	je 169,-
Sega Nomad inkl. Sonic & Knuckles	a. A.
Tiger game.com (pocket pro)	ab 139,-
Weitere Systeme (auch Oldies) & Software erhältlich!	



Technisch ist „Stunt GP“ fehlerlos, flüssige Highres-Optik mit 50 Bildern pro Sekunde seht Ihr im Solo- und Zweispieler-Modus.

Stunt am Strand: Dank reichlich Rampen seid Ihr in manchen Strecken mehr in der Luft als am Boden.

Die Väter der Würmer

Spielspaß zählt: Team 17 setzt auch 1999 auf unspektakuläre 2D-Darstellung – wenn es das Spielkonzept erfordert. Doch die Engländer können auch mit 3D-Technik umgehen.

Paradox: Dem auf 2D-Darstellung spezialisierten Amiga schneider-Team 17 vor vier Jahren den ersten Ego-Shooter auf den Leib („Alien Breed 3D“), der Polygonschleuder Playstation spendierten sie im selben Jahr ein spartanisch wirkendes 2D-Strategiespiel („Worms“). Sogar

weicht Team 17 nicht vom eingeschlagenen Kurs ab. Mit **Worms Armageddon** kehren die Jungs aus Leeds auf die Konsole zurück, in der letzten MANIAC haben wir Euch bereits die Playstation- und N64-Version präsentiert und die zahlreichen Verbesserungen gegenüber dem erfolgreichen Vorgänger aufgeführt. Nun wurde auch eine Dreamcast-Fassung bestätigt, die identisch mit der PC-Version sein wird.

Das bedeutet eine höhere Auflösung (640x480) und zusätzliche Feuerwaffen. Neben „Worms Armageddon“ werkelt Team 17 an zwei weiteren Projekten, die ebenfalls dieses Jahr erscheinen. **Stunt GP** für Dreamcast folgt dem Modellautotrend („Buggy“, „Revolt“) und bietet Euch 24 Stunt-Strecken und 16 Fahrzeugtypen. Preisgeld ergattert Ihr durch gute Plazierungen, mit spektakulären Stunts winken zusätzliche Prämien. Im Laden bedient Ihr Euch im großen Tuning-Arsenal oder kauft gleich ein neues Modellauto. Auf der Piste geht's actionreich und spektakulär zu. Rampen, Loopings und verschiedene Bodenbeläge erfordern gezieltes Steuern der physikalisch korrekt simulierten Fahrzeuge. Der Spaß kommt aber nicht zu kurz: Ihr fahrt auf

zwei Rädern, stoßt Euren Gegner von der Piste oder schaltet im Finish den Turbo ein. Geht die Batterie zur Neige, saust Ihr über die Aufladebahn.

Daß Team 17 einfach nicht von den Würmern lassen kann, zeigt auch ihr drittes Projekt. **Worms Pinball** ist eine spaßige Flipper-Variante, jeder Tisch bietet zahlreiche Mini-Spiele und über 150 animierte Bauteile. Witzige FMVs, die schon „Worms“ zum Sympathieträger werden ließen und auch im Nachfolger wieder für Lachanfalle sorgen, seht Ihr ebenfalls reichlich.

Bei unserem Besuch im traditionsreichen Team-17-Office in Ossett/England unterhielten wir uns mit „Worms Armageddon“-Produzent Paul Kilburn aber nicht nur über die aktuellen Projekte, sondern sprachen ihn auch auf die aktuelle Aufkauf-

welle an und ob diese Team 17 erfassen könne. Kilburn sieht jedoch nicht die Gefahr einer Übernahme: „Wir werden weiterhin unabhängig bleiben. Nur so können wir auch in Zukunft gegen den Hochglanz-Trend schwimmen und weiterhin die Art von Spielen entwickeln, die wir für die einzig richtigen halten – Spiele, die ernsthaft Spaß machen!“

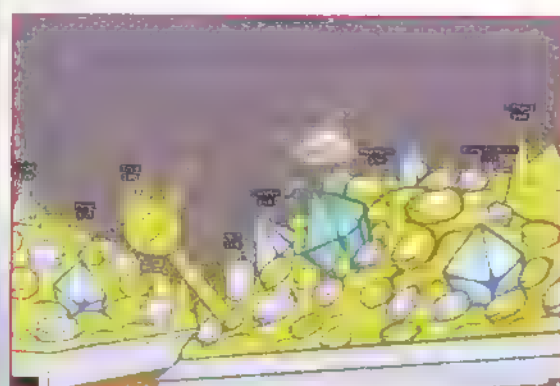


„Wir bleiben unabhängig!“
Paul Kilburn, Producer bei Team 17.



Wurmiger Flipper: „Worms Pinball“ kommt im November für die Playstation.

Die absolute Konzentration auf den Spielspaß hatte sich also bezahlt gemacht, und auch kurz vor der Jahrtausendwende



Erscheint im November auch für Sega Dreamcast: Das witzige Strategiesequel „Worms Armageddon“.

TEAM 17
Stunt GP
HERSTELLER
Hasbro
SYSTEM
Dreamcast
HERAUSGABE
November
Actionreicher
Modellauto-Spaß mit
großem Strecken- und
Fahrzeugangebot – auch
optisch überzeugend!



Auf den Spuren der Würmer: Zwischen Manchester und Leeds liegt die Brutstätte der pinkfarbenen Quälgeister.



ANGST VOR 'M
SCHWARZEN
MANN

Ein Voodoo-Abenteurer
das Dir die Seele raubt.

SHADOW MAN

RETTE DEINE SEELE

MEGA FUN 10/99
94%

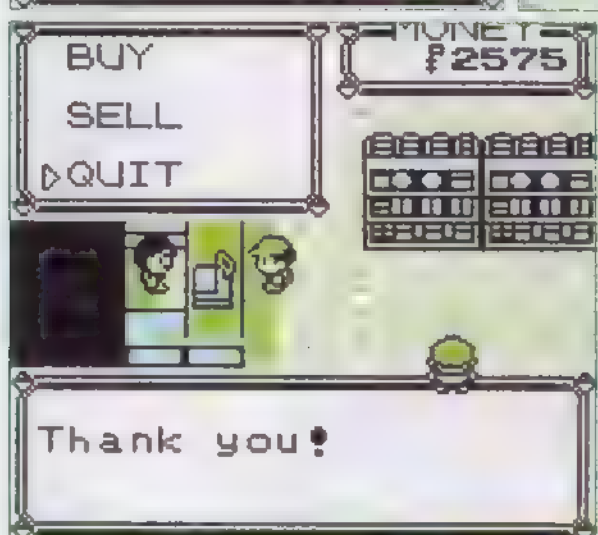
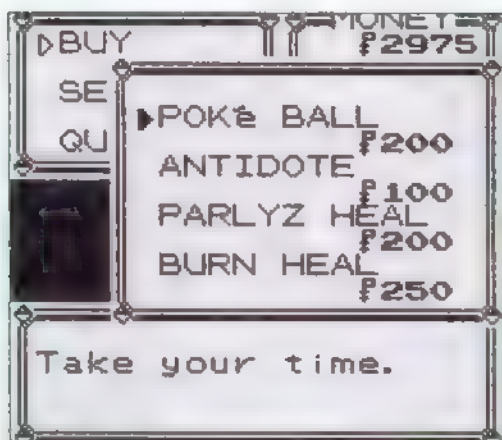
N-ZONE 9/99
93%

HEUTE 9/99
91%

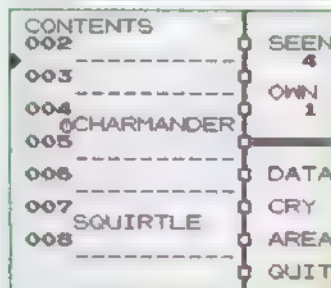
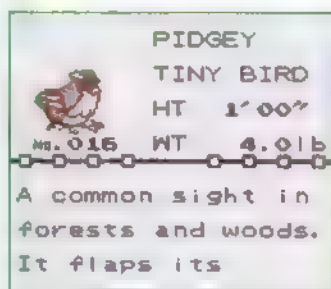


ERLEBEN

AKKaim



Im Pokécenter werden die geschwächten Monster wieder aufgepap-pelt (oben). Der Markt hält Heiltränke und Poké-Bälle vorrätig (links).



Nachdem ein Pokémon erfolgreich eingefangen wurde, taucht es im Monster-Universalexikon auf.

Gotta catch 'em

Eine Horde Knuddelmonster eroberten Japan und die USA im Sturm. Nun nehmen sie Deutschland in Angriff.



Als 1995 die japanischen Entwickler Game Freak ihr Rollenspiel "Pokémon" für den Game Boy auf den Markt brachten, hätten sie im Traum nicht daran gedacht, damit den größten Videospielekult der ausgehenden 90er Jahre zu initiieren. Zunächst lief das Geschäft mit den "Pokémon"-Modulen zwar ordentlich, explodiert ist der Verkauf allerdings erst mit dem Start der gleichnamigen Zeichentrickserie im japanischen Fernsehen. Über zwölf Millionen Game-Boy-Spiele wurden seitdem in Nippon

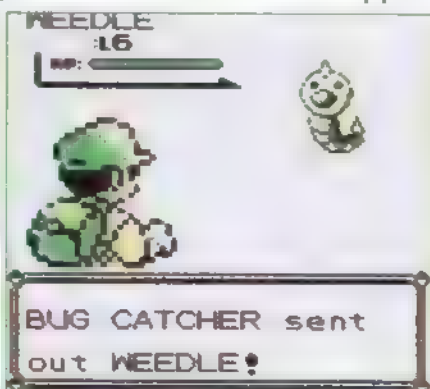
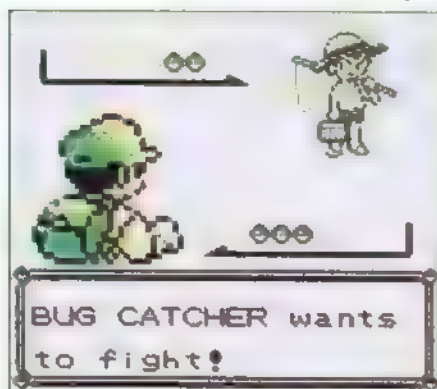
abgesetzt: eine unglaubliche Zahl, wenn man bedenkt, daß der Handheld-Klassiker "Tetris" dort 'nur' vier Millionen Mal über die Ladentische ging. Auch in den USA schossen die Monster-Module mit einem Absatz von ca. drei Millionen Stück in einem knappen Jahr an die Spitze der Hitparaden. Doch Nintendos Kassen klingelten nicht nur wegen der Software-Verkäufe, auch für den Game Boy selbst brachte das Spiel einen enormen Schub. Seit Beginn des "Pokémon"-Fiebers hat sich der Absatz von Ninten-



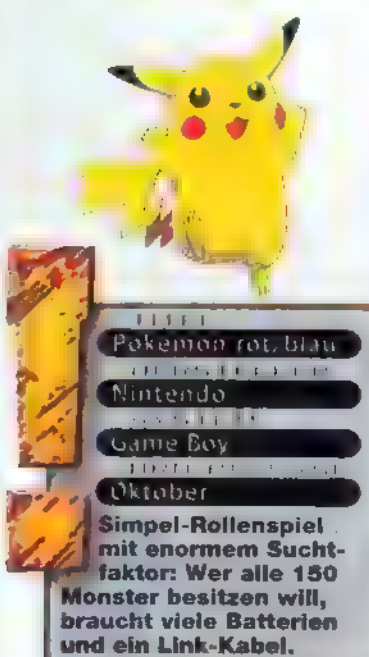
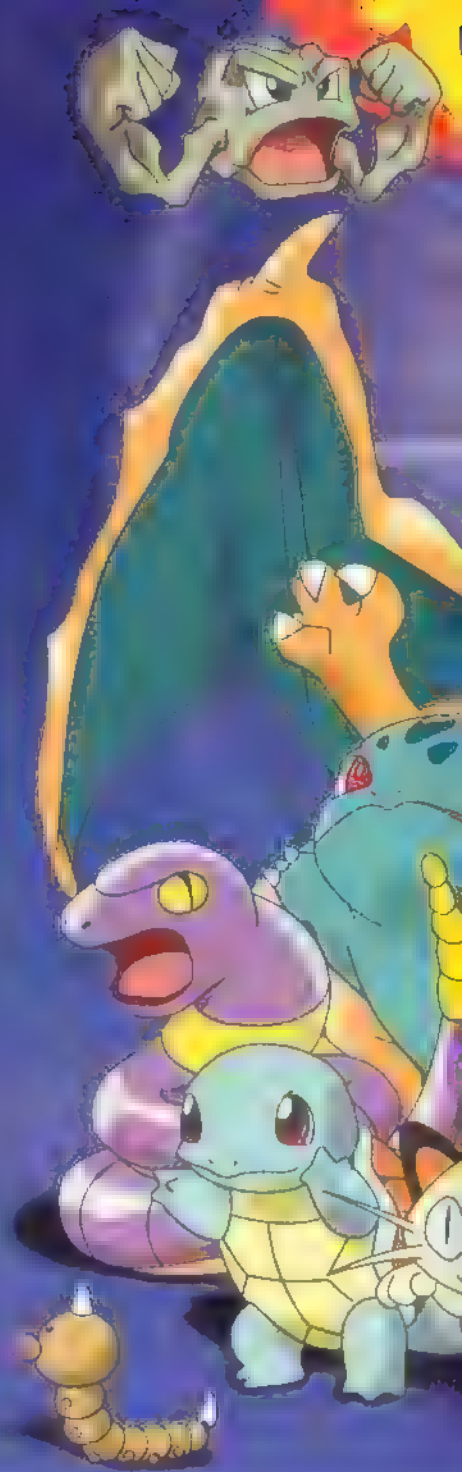
In der Wildnis trifft Ihr auf jede Menge Leute. Von ihnen holt Ihr Euch Tips, Gegenstände oder eine kleine Abreibung.

dos Kleinstem vervierfacht. Und das richtig große Geld machte und macht der Spielekonzern durch die Vergabe von Lizenzen für Merchandise-Artikel rund um die Mini-Monster. Mittlerweile haben

japanische Kinder und Kindsköpfe die Wahl aus etwa 1.500 Produkten, für die sie bislang über neun Milliarden Mark ausgegeben haben. Dagegen scheint der Gesamtumsatz des deutschen Spielwarenhandels mit



Beim Spaziergang in der freien Natur greift ein aggressiver Knirps unseren jungen Helden Ash an. Gemeinerweise verwendet dessen Monster einen fiesen Giftstachel. Werden die lädierten Schützlinge nicht rechtzeitig kuriert, so geben sie nach kurzer Zeit den Geist auf.





Pokémon, das

Tierische Lebensform, möglicherweise mit Ursprung im Weltraum; findet sich in sämtlichen Biotopen der Erde und lebt gewöhnlich wild. Einigen Forschern gelang es, einzelne Individuen einzufangen und zu zähmen. Bislang sind 150 verschiedene Spezies bekannt, die aufgrund ihrer Fähigkeiten und äußeren Merkmale 15 Gattungen zugeordnet werden konnten.

Dies sind:

Normal, Wasser, Elektro, Eis, Gras, Kampf, Gift, Boden, Flug, Gestein, Psycho, Geist, Feuer, Käfer und Drachen.

Einige Arten, wie beispielsweise **Kakuna** besitzen Merkmale zweier Gruppen.

Ist man bisher davon ausgegangen, daß P. generell ungeschlechtlich sind, fand man kürzlich eine weibliche und eine männliche Variante von **Nidoran**.

Das **Wachstum** geschieht bei den wenigsten P. kontinuierlich, meist vollzieht es sich schubweise in evolutionen Schritten.

Über die **Intelligenz** der P. ist wenig bekannt, einem Individuum namens **Mauzi** konnte allerdings die menschliche Sprache beigebracht werden. Es ist nicht ausgeschlossen, daß im Laufe der kommenden Jahre noch mehrere unbekannte Spezies entdeckt werden.



Professor Eich, ein anerkannter aber betagter Monsterforscher, schenkt Euch Euer erstes Pokémon.

Dazu dürft Ihr die gegnerischen Pokémon nicht gänzlich ausknocken, sondern müßt die geschwächten Opponenten mit Pokébällen einfangen. Ist das Jagdglück auf Eurer Seite, so werden Name und Daten des gefangenen Pokémon in einem Lexikon, dem Pokédex, eingetragen. Erst wenn das Büchlein voll ist, und Ihr zudem die acht, über die Welt verstreuten, gegnerischen Pokémon-Trainer besiegt habt, ist das Spiel geschafft. Maximal sechs gefüllte Bälle dürft Ihr unterwegs mitnehmen und so bei Begegnungen der unfreundlichen Art bis zu einem halben Dutzend Monster aus der Tasche zaubern. In den Pokémon-Centern der Städte lassen sich überzählige Monster in Kisten bevorraten oder stark angeschlagene umsonst heilen. Wie im normalen Rollenspiel bieten die Orte auch Läden, wo Ihr Pokébälle, Spezial-Gegenstände



Nachdem Ihr ein Monster mit dem Pokéball gefangen habt, kämpft es bereitwillig auf Eurer Seite.



all!

einer weniger als halb so hohen Summe geradezu mickrig.

Schnapp' sie Dir alle

Der große Kult- und Suchtfaktor der "Pokémon"-Spiele kommt durch die geniale Kombination einiger Elemente des klassischen Rollenspiels mit dem menschlichen Sammel- und Tauschtrieb. In einer genre-üblichen Kopffüßer-Umgebung schlüpfst Ihr in die Rolle des elfjährigen Ash, dessen ehrgeiziges Ziel es ist, bester Pokémon-Trainer der Welt zu werden. Insgesamt 150 Arten dieser süßen bis fies- sen Geschöpfe tummeln sich in einer Welt, bestehend aus Städten, Wäldern, Flüssen und Höhlensystemen. Euer Abenteuer beginnt im Heimatdorf von Ash, wo Ihr zunächst den Monster-Experten Professor Eich trifft. Von ihm bekommt Ihr Euer erstes Pokémon, handlich zum Mitnehmen verpackt in einem sogenannten Pokéball. Mit dem Getier im Gepäck könnt Ihr Euch nun in die Wildnis aufmachen, um Pokémon zu suchen und zu bekämpfen. Die Qualität jedes Monsters wird durch Hitpoints, Angriffs-, Verteidigungs- und Geschwindigkeitswerte beschrieben, maximal vier

Offensiv- und Defensivfähigkeiten stehen den Tierchen im Kampf zur Verfügung. Geht Ihr als Sieger aus einer Begegnung hervor, gewinnt Euer Pokémon an Erfahrung und steigt – wie im Rollenspiel – im Lauf der Zeit Stufe um Stufe auf. Dabei verbessern sich nicht nur dessen Attribute, ab und zu lernt Euer Schützling sogar neue, wirkungsvollere Angriffsformen. Bei einigen macht sich zunehmende Lebenserfahrung auch äußerlich bemerkbar, sie evolvieren im Lauf der Zeit vom süßen Baby-Pokémon zum mächtigen Monster. Um bester Trainer der Welt zu werden, müßt Ihr allerdings nicht nur ein paar Individuen ausbilden und trainieren: Eure Aufgabe ist es, je einen Vertreter aller 150 Arten einmal eingefangen zu haben.

SPIELZEUGLAND IN MONSTERHAND

Die Lizenz zum Gelddrucken



Ähnlich wie die "Star Wars"-Manie wird auch das Pokémon-Fieber gnadenlos genutzt, um eine Unmenge Fanartikel auf den Markt zu werfen. 1.500 der unterschiedlichsten Produkte gibt es bereits, von Plüschtieren, Kleidung, Plastikfiguren bis zu Comics, Puzzles und Kinder-Pausensnacks. Die Fluggesellschaft All Nippon Airways schmückte gar drei Jumbos mit aufgemalten Pokémon und reichte an Bord ein Monster-Menü. Spielwaren-Hersteller 'Wizards of the Coast' übertrumpfte mit Po-



kémon-Sammelkarten die Verkäufe des hauseigenen Megasellers "Magic the Gathering". Wie bei erfolgreichen Produkten üblich, wollen von dem Hype auch Firmen profitieren, die keine Namenslizenzen besitzen oder Artikel kopieren. In



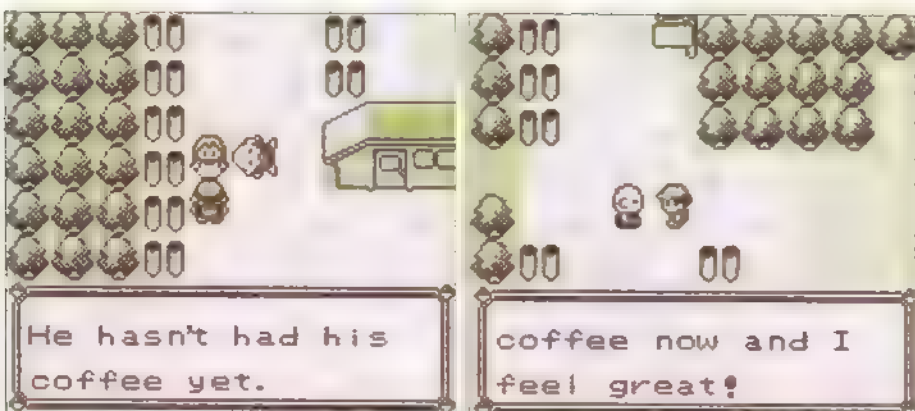
den letzten Monaten wurden in den USA bereits gefälschte Waren im Wert von etlichen Millionen US-Dollar beschlagnahmt und vernichtet. Sollten sich die Hosentaschen-Monster auch bei uns erfolgreich breit machen, müssen wir uns wohl in der Weihnachtszeit auf einiges gefaßt machen.

Schau' sie alle

In Japan wurden die Pokémon erst durch die Fernsehserie zum Kult. Natürlich spielt auch im Zeichentrick der Junge Ash die Hauptrolle, sein gelbes Elektro-Monster Pikachu wurde in kürzester Zeit zum beliebtesten Pokémon überhaupt. Einer der genialsten Aspekte der Serie ist, daß sie Welt und Handlung detailgenau aus dem Spiel übernimmt. So stimmen die Comic-Tierchen mit ihren Pixel-Genossen in sämtlichen Fähigkeiten überein; und wie im Modul machen auch auf dem Fernsehschirm die bösen Kinder vom 'Team Rocket' Ash das Leben schwer. Doch nicht nur im Fernsehen, auch im Kino eroberten die Pokémon Japan im Sturm. In der Jahresbilanz belegte der Leinwandstreifen Platz 4 in den Filmcharts.



In den USA zählt die Serie, die auf Warner Bros' Kinderkanal läuft, ebenfalls zu den Topsendungen der jungen Zuschauer. Der Film wird im November in den amerikanischen Kinos anlaufen und so mit großer Sicherheit das Weihnachtsgeschäft ankurbeln. Um auch in Deutschland den Grundstein für den Pokémon-Boom zu legen, sendet RTL 2 die Folgen ab dem 1. September täglich um 14.30 Uhr.



Etliche Wege sind zunächst blockiert. Im Lauf der Zeit und mit erfahreneren Monstern eröffnet sich Euch schließlich die gesamte Welt.

und Tränke einkaufen könnt. Neben reichlich Kommunikation ist die Erfüllung einiger Mini-Quests nötig, um an bestimmte Pokémon heranzukommen und das Spielziel zu erreichen.



Tauschhandel

Mit der roten und der blauen Version werden am 8. Oktober gleich zwei "Pokémon"-Module für den Game Boy in Deutschland erscheinen. Bis auf die Farbe von Verpackung und Plastik unterscheiden sich die beiden Spiele dabei nur in einem elementaren

Punkt: Der Monsterverteilung. Jedem Modul fehlen nämlich elf Pokémon, die nur in jeweils andersfarbigen zu finden sind. Um das Spielziel zu erreichen, müßt Ihr also Leute treffen, mit denen Ihr via Link-Kabel fehlende Charaktere tauscht. In einer Arena dürft Ihr auch Eure Lieblings-Pokémon gegen die eines menschlichen Trainers antreten lassen, um den Kleinen Erfahrungspunkte und neue Kampftechniken zu

verschaffen. Glücklicherweise könnt Ihr bei einer Niederlage, wie im normalen Spiel, keines Eurer Monster verlieren. Weder beißen Eure Figuren bei Verlust aller Hitpoints in's Gras, noch kann der Gegner seine Pokébälle zum Einsatz bringen, um eines Eurer Lieblingsmonster wegzuschnappen. Also: Ab Oktober immer schön das Link-Kabel in der U-Bahn mitführen! sf

POKÉMON SPIELEFUTTER

Die bunte Welt der kleinen Monster

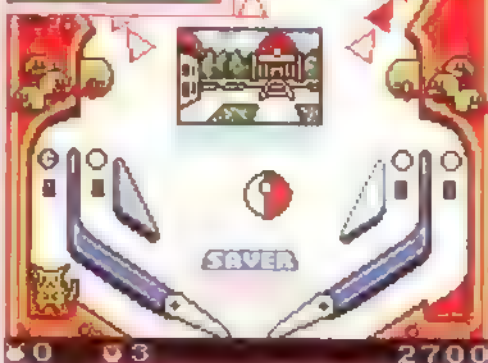
Pokémon rot, blau

Die beiden Varianten (in Japan gibt es zudem eine grüne Version) gleichen sich im Spielprinzip sowie Aufbau und Gestaltung der Welt. Allerdings fehlen jeweils der einen Farbe einige Monster, die auf dem anderen Modul zu finden sind. Auch die Häufigkeit mancher Pokémon-Arten unterscheidet sich.

Game-Boy-Drucker dürft Ihr zudem Pikachu-Sticker produzieren.

Pokémon Pinball

Der Ende Juni in den USA veröffentlichte Flipper rund um die Pokémon-Charaktere stürmte mit über 260.000 verkauften Einheiten in 20 Tagen die Videospielcharts. Auf einem roten und einem blauen Tisch dürft Ihr mit Eurem Pokéball in bester Flippermanier durch Abräumen von Monstern Punkte machen. Rare Pokémon erscheinen erst bei hohem Punktestand, und natürlich werden alle getroffenen Kreaturen in ein Pokédex aufgenommen. Übrigens wird der Flipper mit eingebautem Rumble-Pak ausgeliefert.



lichen Vehikeln auf den Weg durch einen Monster-Safaripark, um möglichst tolle Fotos zu schießen. Ist Euer 60er-Film voll, geht Ihr zu Professor Eich, der die Qualität der Schnappschüsse mit Punkten bewertet. Im Lauf des Spiels bekommt Ihr ein paar Gegenstände, die Euch die Foto-Tour erleichtern. Monster-Futter lockt die Kleinen aus ihren Verstecken, mit einer Flöte animiert Ihr sie zum Tanzen. Ein witziges Feature für die Amis: In der Videokette Blockbuster lassen sich die Fotos an speziellen Automaten vom Modul ziehen und als Sticker ausdrucken.

Das zweite N64-Spiel mit dem gewinnbringenden Namen richtet sich an alle Monster-Fans, die ihre Lieblings-Vasallen mal bunt und in 3D beim Kämpfen zusehen wollen. Dank einem speziellen Adapter lassen sich die Weggefährten aus der

roten und blauen Version auf die 64-Bit-Konsole übertragen. In einer Arena dürfen sich bis zu vier Spieler mit ihren Monstern beharken, wobei das rundenbasierte Kampfsystem ähnlich zum Game-Boy-Vorbild funktioniert. Zusätzlich wird es ein paar Mini-Spielchen geben, in denen alle Gattungen der Pokémon in Erscheinung treten.



Pokémon gelb

Die Pikachu-Edition (bisher nur in Japan erhältlich) entspricht prinzipiell den anderen Versionen. Allerdings dürft Ihr zu Anfang das beliebteste Pokémon als Euer erstes Monster wählen. Da Pikachu ein rechter Freigeist ist, läßt es sich nicht im Pokéball einsperren, sondern folgt Ash auf Schritt und Tritt. Einige weitere Änderungen wirken sich nicht entscheidend auf das Spiel aus (so treten z.B. Charaktere aus der Serie auf). Mit dem

Pokémon Snap

Ungewöhnlich gestaltet sich der Auftritt der 150 Pokémon auf dem N64. Mit einer Kamera ausgerüstet macht Ihr Euch in unterschied-

Pokémon Stadium

Das zweite N64-Spiel mit dem gewinnbringenden Namen richtet sich an alle Monster-Fans, die ihre Lieblings-Vasallen mal bunt und in 3D beim Kämpfen zusehen wollen. Dank einem speziellen Adapter lassen sich die Weggefährten aus der

Pokémon Silber, gold

Im Gegensatz zu den obigen Spielen, die bereits in Japan und zum größten Teil auch in den USA erschienen sind, harren die Silber- und Gold-Versionen gerade der Veröffentlichung. Die Edelmetall-Varianten sind nichts anderes als "Pokémon 2", für das bessere Grafik, ein tiefergehendes Spielprinzip und hunderte Monster mehr versprochen werden. Alle Pokémon der Vorgänger lassen sich in das neue Spiel importieren. Zudem wird es eine Zuchtoption geben, durch die Ihr kleine Baby-Pokémon erschaffen dürft.



Playcom

Software Vertriebs GmbH

SEGA Dreamcast



Dreamcast

Dreamcast jetzt vorbestellen und 10 DM sparen!!!



Wenn Sie bis zum 20.09.99 einen Dreamcast bestellen, erhalten Sie einen Warengutschein über 10.00 DM.

Sega Dreamcast ohne Spiel inkl. Modem und kostenlosem Internetzugang

dt * DM **489.00**



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292



eMail: Info@playcom.de

Versand

- kostenloser 24 Stunden Bitterservice
- monatliches Playcom Magazin
- ab 250,- DM Versandkostenfrei
- Vorbestellungen möglich
- Lieferungen auch ins Ausland
- Lieferservice per &
- Versand in Sicherheitsverpackungen



Blue Stinger

dt* DM **99.99**



Aero Dancing

dt* DM **99.99**



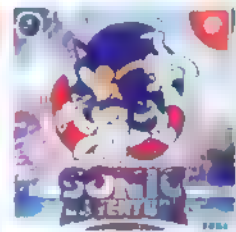
Power Stone

dt* DM **99.99**



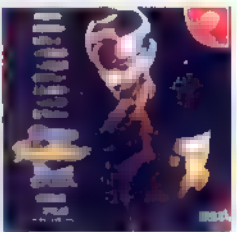
Sega Rally 2

dt* DM **99.99**



Sonic Adventure

dt* DM **84.99**



Virtua Fighter 3tb

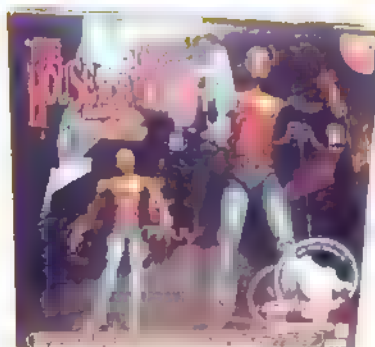
dt* DM **84.99**



SOFTWARE

Aero Wings	dt*	89.99
Aerodancing	dt*	99.99
Akihabara Denno-Gumi Pata Pias !	dt*	99.99
Battle	dt*	99.99
Blue Stinger	dt*	99.99
Buggy Heat	dt*	84.99
Cho-Hamaru Golf	dt*	99.99
Climax Landers	dt*	99.99
Cool Boarders	dt*	84.99
Crack 2	dt*	99.99
D 2	dt*	84.99
Denno Senki Virtuaron Oratorio T.	dt*	99.99
Digital Home Racing	dt*	99.99
Dynamite Cop	dt*	84.99
Elemental Gimmick Gear	dt*	99.99
Entertainment Golf	dt*	99.99
Evolution	dt*	99.99
Geist Force	dt*	99.99
Giant Glam - Japanese N.P.Wrestling	dt*	99.99
Gundam	dt*	99.99
Harukaze Sentai V Force 2	dt*	99.99
Hiryu-no Ken Retsuden	dt*	99.99
The House of the Dead 2 inkl.Pistole	dt*	139.99
Incoming - Humanity's Final	dt*	99.99
July	dt*	99.99
Killer Loop	dt*	89.99
Let's Make ■ Professional Soccer C.	dt*	99.99
Let's Make Professional Baseball T.	dt*	99.99
Mar Jong	dt*	99.99
Merukuriusu Pretty	dt*	99.99
Metropolis	dt*	99.99
Millenium Soldier (Expendable)	dt*	99.99
Monster Breed	dt*	99.99
NBA	dt*	84.99

Nijiro Tenshi	dt*	99.99
Ohzumio	dt*	99.99
Power Stone	dt*	99.99
Puyo-Puyon	dt*	99.99
Racing Simulation ■	dt*	89.99
Red Dog	dt*	84.99
Resident Evil "Code Veronica"	dt*	99.99
Sega Bass Fishing (inkl. Angel)	dt*	169.99
Sega Rally 2	dt*	99.99
Sengoku Turbo	dt*	99.99
Seventh Cross	dt*	99.99
Shenmue	dt*	99.99
Shionryu 2	dt*	99.99
Sonic Adventure	dt*	84.99
Soul Calibur	dt*	84.99
Speed Devils	dt*	84.99
Supercross 2000	dt*	94.99
Suzuki Alstare Racer	dt*	84.99
Take the Bullet	dt*	99.99
The King of Fighters - Dreammatch	dt*	99.99
To the North, White Illumination	dt*	99.99
Tokyo Highway Challenge	dt*	89.99
Toy Commander	dt*	84.99
Trick Style	dt*	94.99
Virtua Fighter 3tb	dt*	84.99



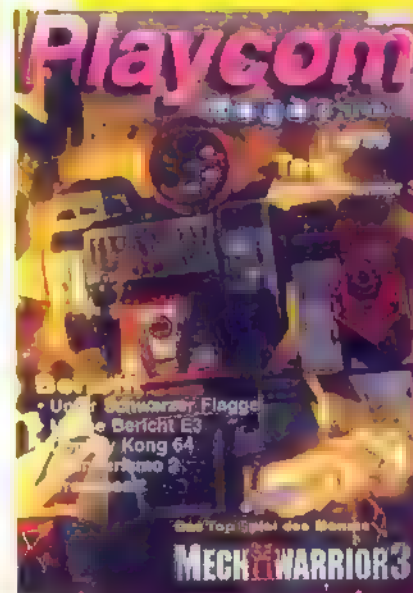
The House of the Death 2
inklusive Pistole
dt* DM **139.99**

Japanische Dreamcast Artikel sind sofort lieferbar. Titel und Preise auf Anfrage



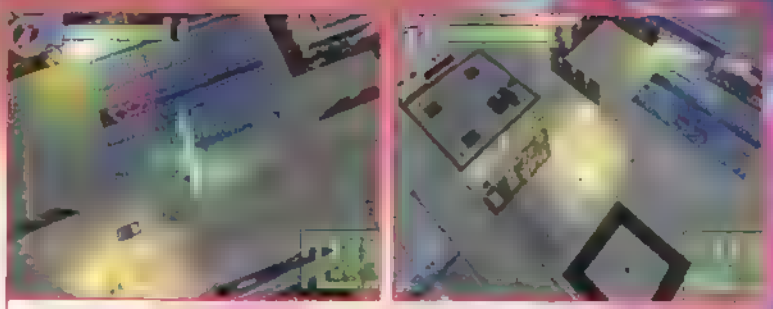
HARDWARE

Joypad Dreamcast	dt*	54.99
Joystick - DC Stick	dt*	94.99
Kabel Scart	dt*	44.99
Keyboard (Tastatur)	dt*	54.99
Lenkrad Racing CP	dt*	119.99
Sega Dreamcast ohne Spiel	dt*	499.00
Vibration Pack	dt*	44.99
VMU-Card	dt*	54.99



Händler Anfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich!

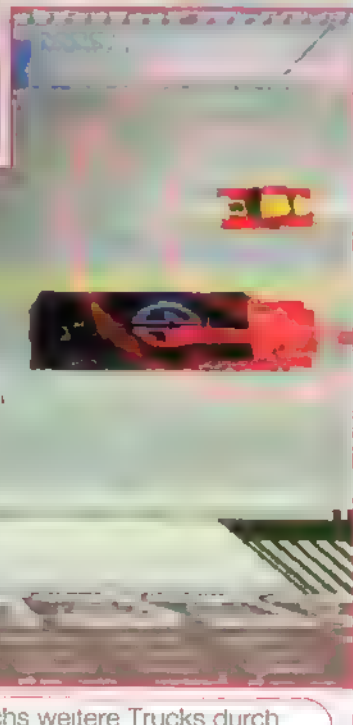
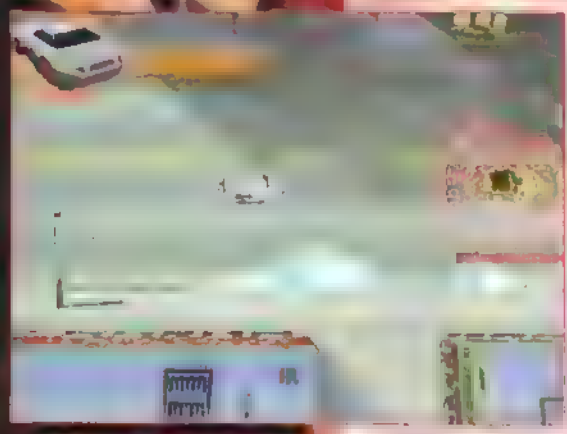
Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Preview zu Spielen und Zubehör aller Systeme sowie mit den neuesten DVD-Filmen. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen!



Das fliegende Auge läßt grüßen: In einigen Levels besteigt Ihr einen Heli.



Hochauflösend: Wie Shinys "R/C Stunt Copter" verwendet auch "Action Man" die seltene 640x256-Auflösung. Dafür läuft der Agententhiller überraschend flüssig.



Dr. X auf der Flucht: Zur Tarnung fahren sechs weitere Trucks durch die Stadt – in welchem sitzt der gesuchte Bösewicht?

Seit mehr als einem Jahr bei Interactive Studios in der Mache, ist „Action Man“ als 3D-Agenten-Thriller im Stile von „Metal Gear Solid“ angelegt. Ihr seht Euren Helden von schräg oben und wechselt bei Bedarf in die Third-Person-Perspektive.

DIE GESCHICHTE EINER SPIELZEUGPUPPE

AUS G.I. JOE WIRD ACTION MAN

Bei seiner Geburt als Spielzeugheld 1964 hieß Action Man noch G.I. Joe und war für damalige Verhältnisse revolutionär: Alle Extremitäten G.I. Joes – also Arme, Beine, Kopf usw. – konnten einzeln bewegt werden. Auf Wunsch nahm der Plastikheld verschiedene Stellungen und Posen ein, außerdem gab es von Anfang an unterschiedliche Outfits. Man durfte ihn in einen Astronautenanzug stecken oder in Soldatenmontur in den Kampf schicken. Mit seinen Plastikfingern konnte G.I. Joe zudem verschiedene Gegenstände greifen.



Passende Fahrzeuge wie Panzer und Helikopter erlaubten, komplette Actionszenarien nachzuspielen. Trotz des ausgereiften Konzeptes war Hersteller Hasbro anfangs unsicher, ob die amerika-

nischen Kids G.I. Joe annehmen würden. Schließlich sprach der Actionheld hauptsächlich Jungs an, und die dachten bisher nicht im Traum daran, mit Puppen zu spielen. Durch geschicktes Marketing schuf Hasbro aber mit G.I. Joe eine Identifikationsfigur für die amerikanische Jugend und wurde sehr erfolgreich. Schnell faßte Hasbro den Entschluß, den "Goldesel" auch international zu vermarkten. Der Name "G.I. Joe" war Hasbro allerdings zu amerikanisch, deshalb nannten sie ihn 1966 „Action Man“, in Anlehnung an die damals populäre TV-Serie „Danger Man“. G.I. Joe/Action Man wurde 18 Jahre lang produziert und verkaufte sich insgesamt mehr als 30 Millionen Mal.



WORK in PROGRESS

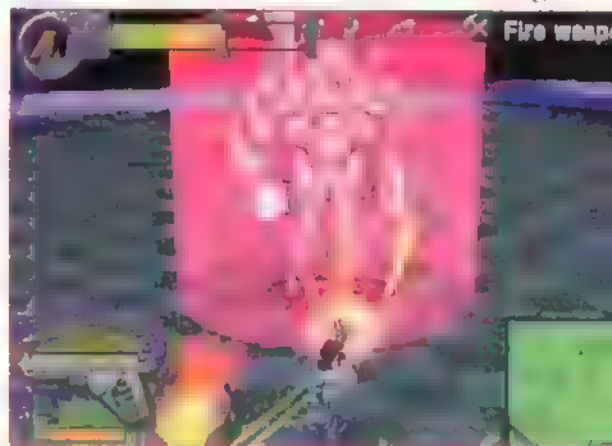
Ein Spielzeugheld kehrt zurück: Vielseitig begabt und mit allerlei Gimmicks im Gepäck, startet „Action Man“ in ein gefährliches Playstation-Abenteuer – und macht sogar Solid Snake Konkurrenz!

Wie es sich für einen Actionhelden gehört, bedient Ihr Euch einem reichhaltigen Waffenarsenal: Beginnend mit der üblichen Einfach-Pistole über Schrotflinte und MG bis hin zum futuristischen Lasergewehr. Wie Solid Snake hat Action Man aber nicht nur Bleihaltiges, sondern zahlreiche weitere Hilfsmittel im Rucksack. Per Kletterhaken besteigt Ihr eine Wand und hangelt Euch auf der anderen Seite mit einem Seil wieder herunter. Mit der Fotokamera haltet Ihr wichtige Ereignisse im Bild fest, via Metalldetektor spürt Ihr interessante Gegenstände auf. Kurzum – Action Man ist der typische Superheld, und somit der Schrecken jedes größenwahnsinnigen Weltvernichters. In dieses Klischee paßt zweifellos



David gegen Goliath: Vor dem riesigen, auf Töten programmierten Lastenroboter wirkt selbst unser durchtrainierter Superheld wie ein Winzling

Professor Gangrene, der die Menschheit mit Hilfe eines Gifts auslöschen will. Die tödliche Substanz gewinnt Gangrene aus künstlich hergestellten Pflanzen. Doch unser Bösewicht hat seine Rechnung mal wieder ohne Action Man gemacht. Der smarte Geheimagent bekommt rechtzeitig Wind von den finsternen Plänen Gang-



Groß, stark und gnadenlos: Am Ende der sieben Szenarien wartet jeweils ein Obermütz auf Euch.

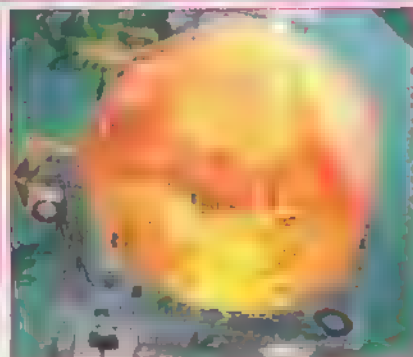


Feuer frei: Neben der simplen Agentenpistole ballert Ihr mit MG, Sniper Rifle, Laserwaffe und weiteren bleihaltigen Schießseisen.

jagt Dr. X



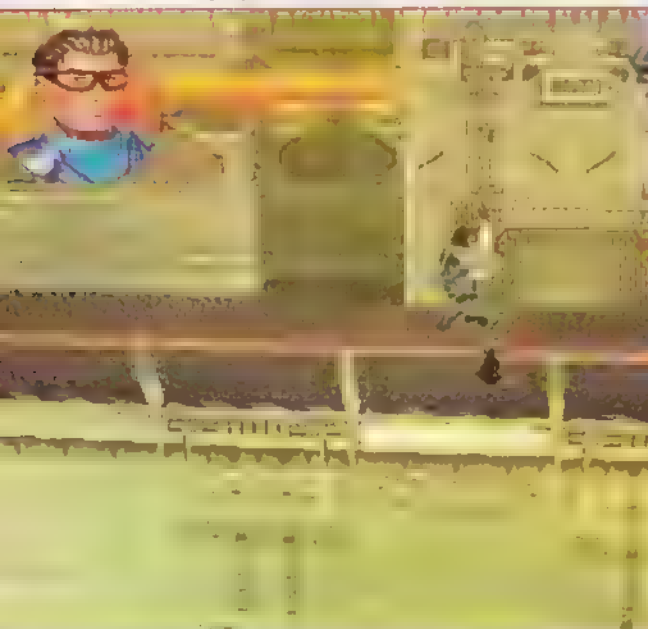
Unterwasserabenteuer: Ein Mini-U-Boot bringt Euch in's Einsatzgebiet, leise taucht Ihr zum Ufer.



renes und kämpft sich zu dessen Labor vor. Nachdem Ihr die Wachen ausgeschaltet habt, dringt Ihr in die Giftfabrik ein. Hier seht Ihr Euch einem Heer an Sicherheitskräften gegenüber, doch zum Glück habt Ihr Euer Sniper-Gewehr dabei. In Ruhe eliminiert Ihr einen nach dem anderen – die Opfer merken erst was passiert, als es schon zu spät ist. Schließlich steht Ihr dem verrückten Professor gegenüber. Erst als Ihr ihn

tötet, erkennt Ihr, daß hinter den Machenschaften Professor Gangrenes Euer ewiger Widersacher Dr. X steckt. Dieser jagt ein Heer an Robotern auf Euch und macht sich in der Zwischenzeit aus dem Staub...

Als Action Man seid Ihr nicht nur zu Fuß unterwegs: Hinter dem Steuer Eures



Action Man in Aktion: Ihr haltet Euch am Kranseil fest und laßt Euch auf die höhere Ebene hieven.



Rückt Euch ein Feind auf die Pelle, macht Ihr in Karatemanier kurzen Prozeß.

DIE ENTWICKLER

TWIN-POWER

„Action Man“-Entwickler Interactive Studios gibt's zwar „erst“ seit sieben Jahren, die Gründer Philip und Andrew Oliver sind aber schon viel länger im Spielebusiness. 1981 begann das Zwillingsspaar mit der Programmierung erster Hobby-



Die Gründer von Interactive Studios: Philip (links) und Andrew Oliver.

projekte, drei Jahre später wurden sie mit Titeln wie der „Dizzy“-Serie und „Ghostbusters 2“ (alle C64) einer breiten Öffentlichkeit bekannt. Die Konzentration auf Spielbarkeit brachte Erfolg, bis 1986 hatten die Oliver-Zwillinge mehr als zehn Nummer-1-Hits in England und insgesamt 2,5 Mio. Spiele verkauft. Dann wurde es einige Jahre ruhig um die beiden Briten. Nach eigener Aussage ließen fehlende Rückendeckung des damaligen Publishers Codemasters, an den sie sich für fünf Jahre vertraglich gebunden hatten, und Schwierigkeiten mit dem Gesetz die Olivers von der Bildfläche verschwinden. 1992 kamen sie aus

INTERACTIVE STUDIOS

dem Publishingvertrag frei und gründeten in der Nähe von London Interactive Studios. Beginnend als Auftragsprogrammierer für Umsetzungen, veröffentlichten sie 1996 mit „Firo & Klawd“ (PS) ihren ersten eigenen Titel unter neuem Label. Es folgten „Wargames“ (1998, PS) und „Glover“ (1999, N64 und demnächst PS). Mittlerweile ist Interactive Studios auf über 70 Beschäftigte angewachsen, neben „Action Man“ arbeiten die Engländer an „Glover 2“ (PS, N64), Dragon Sword (N64) sowie drei weiteren Titeln, die erst in den nächsten Wochen offiziell bekanntgegeben werden.

sündhaft teuren Superhelden-Sportwagens saust Ihr durch die Stadt – auf der Jagd nach Dr. X. Später besteigt Ihr in Alaska ein Eisboot und steigt mit einem Hubschrauber in die Luft. Da Hasbro mit dem komplett eingedeutschten „Action Man“ auch jüngere Generationen ansprechen möchte, wird trotz vielfältiger Aktionsmöglichkeiten der Schwierigkeitsgrad niedrig sein. So sagt Euch Euer Kommander immer klar und deutlich, was Ihr als nächstes zu tun habt. Benötigte Gegenstände, die übrigens auch miteinander zu kombinieren sind, werden in einem kleinen Fenster angezeigt. Grafisch geht „Action Man“ in die Vollen: Als eines von wenigen Playstation-Spielen läuft „Action Man“ in einer Auflösung von 640x256 Pixeln und bietet eine gestochen scharfe Optik. Die Umgebung wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet, gelegentliche Grafikfehler sind auf das Alpha-Stadium unserer Vorabversion zurückzuführen. Ansonsten macht „Action Man“ einen sehr guten Eindruck und läßt „Metal Gear Solid“-Fans auf hochwertigen Nachschub hoffen. ts

Titel
Action Man
Hersteller
Hasbro
System
Playstation
Frei-Release
November

Zu Wasser, zu Lande und in der Luft: Abwechslungsreiches Agenten-Spektakel mit coolem Helden und gelungener Highres-Optik.



Sammler-Paradies

35.000 Konsolen-Begeisterte trafen sich Ende Juli zur zweiten Tokyo Character Show, der weltweit größten Messe für Videospiel-Merchandising. Unser Japan-Korrespondent war vor Ort und machte sich auf die Suche nach "MGS"-Klobürste und "Mario"-Kostüm.

En Japan sind Videospiele weit mehr als pure Unterhaltung – die Identifikation mit Mario, Sonic & Co. führt zu einer wahren Besessenheit von Figürchen, Puppen oder gar kompletten Heldenoutfits. So waren neben Schaulustigen und Gelegenheitskäufern auch eingefleischte Sammler auf dem Tokyoter Messegelände, die das ganze Jahr auf ihre Fanartikel sparen. Und das Publikum wurde nicht enttäuscht, ein großer Teil der Spieleindustrie war mit großflächigen Ständen auf der TCS '99 vertreten. Vor allem der Sega-Bereich war beeindruckend, überall wuselten Personen in orange-

farbenen Dreamcast-T-Shirts umher und priesen ihre Waren an. Ein beträchtlicher Teil des Areals war dem mit Spannung erwarteten Mega-Hype „Shen Mue“ gewidmet. Neben einer spielbaren Demo-version gab's eine Vielzahl von lebensnotwendigen Merchandising-Artikeln: „Shen Mue“-Kugelschreiber, „Shen Mue“-Kaffeetassen, „Shen Mue“-Sonnenbrillen. Zur stilgerechten Aufbewahrung des Handys gibt's schließlich das „Yukawa Shen Mue Lederetui“.

In der „Nameco-Area“ dachte man praktischer: Für 100 Yen (umgerechnet knapp zwei Mark) konnten sich die gestreßten Messebesucher mit einem „Tekken“-Vitamin-drink stärken. Jede Dose zierte ein anderer „Tekken“-Charakter – die Sammlerstücke fanden reißenden Absatz. Ansonsten beherrschte „Pac-Man“ die Massen, zum Zwanzig-

jährigen legte Namco eine Jubiläumsedition aller jemals erschienenen „Pac-Man“-Werbeartikel auf. Gängigen „Metal Gear Solid“-Schnickschnack wie Soundtrack oder Plastikfiguren gibt's auch hierzulande, doch der wahre Fan muß nach den Worten Konamis unbedingt die extrem



Unverkäuflich: Square lockte die Besucher mit Büste und Puppe zu „Final Fantasy 8“ an seinen Stand.



Bei Paper Moon gab's lebensgroße Puppen von Videospielcharakteren



Die teuersten Figuren kosteten umgerechnet rund 6.500 Mark



Ist Verhütung Männersache? Pillentresser Pac-Man verkauft Kondome.



Zweideutig: Ein (verhülltes) Bikini-Mädel verkauft „Bomberman“-Artikel...

RX-78 GANDAM
SKYRAY

Verkaufsrenner auf dem Bandai-Stand waren die „Gundam“-Plastikroboter



teure Socom-Replica im Waffenschrank haben! Für den kleineren Geldbeutel hielt Konami das "Beatmania"-Schlüsselanhängerspiel in einer Special-Summer-Edition bereit. Eine düstere Atmosphäre herrschte auf dem Capcom-Stand, das Ambiente wurde von „Resident Evil“-Zombies und „Dino Crisis“-Protagonisten bestimmt. Neben den üblichen Goodies gab's komplette Outfits für Fans der Capcom-Thriller – in der Kluft von Jill Valentine braucht Ihr Euch vor keinem Zombie mehr zu fürchten! Nicht zuletzt kamen bei Capcom die traditionell fotografierfreudigen Einheimischen auf ihre Kosten: Zahlreiche Charaktermodels, sogenannte „Cos-



Zuschauermagnet: Bestimmt die Hälfte der Besucher machte bei der "Kira Kira Melody Gakuen"-Gruppe halt.

player", posierten als Chris Redfield, besagte Jill oder „Dino Crisis“-Heldin Regina. Am Stand von Cospa konnten sich die Besucher wiederum selbst Kostüme von Videospielcharakteren für bis zu 10.000 Yen kaufen (umgerechnet ca. 650 Mark). Am gefragtesten waren ein Chun-Lee-Kostüm („Street Fighter Zero 2") und das Jacket-Outfit („King of Fighters 97"). Weitaus teurer als Klamotten kamen die lebensgroßen Charakter-Puppen bei Paper Moon. Im Schnitt 400.000 Yen (ca. 6.500 Mark) mußten Fans für einzelne Exemplare bezahlen – und die meisten waren praktisch unbekleidet! Zahlreiche Mitmachbereiche banden die Besucher in's Messegesehen ein: In einer Ecke konnte man mit Bällen nach K1-Champions werfen, an anderer Stelle ließen hunderte „Trading Card“-Fans ihre Helden gegeneinander antreten. In einem speziellen

Abschnitt posierten Cosplayer für Amateurfotografen. Der unterhaltsamste Event des Rahmenprogramms war jedoch die in Japan populäre „Kira Kira Melody Gakuen"-Gruppe – 55 junge Mädels in Schul-

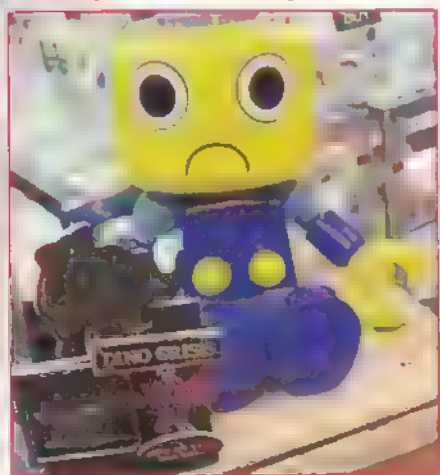


Zu "Shenmue" gab's ein großes Sortiment – hoffen wir, daß das Spiel bald erscheint...

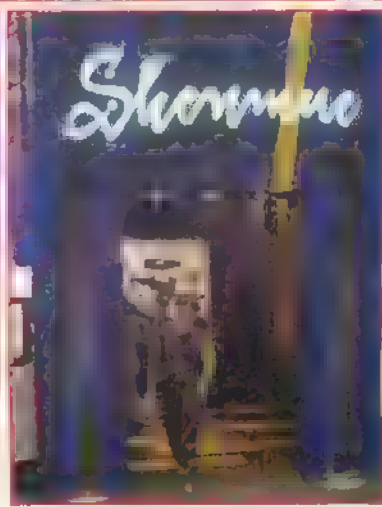
uniform. Ihre gelungene Darbietung steckte jeden an, viele Besucher sangen und einige tanzten sogar mit. Insgesamt war auch die zweite Auflage der Tokyo Character Show ein Paradies für Sammler und Videospiel-Freaks mit dickem Geldbeutel. Die Messe zeigte einmal mehr, daß wir in Europa noch großen Nachholbedarf in Sachen Merchandising haben – auch wenn es sich in den letzten Jahren schon gebessert hat und Fans nicht mehr jede Kleinigkeit für teures Geld importieren müssen. ts/nr



Betreten auf eigene Gefahr: Bewaffnete "Cosplayer" sorgten auf dem Capcom-Stand für Thriller-Atmosphäre.



Dreamcast-Racks und "Shenmue"-Areal waren die Highlights auf dem Sega-Stand. Die zahlreichen Werbeartikel mit orangefarbenem Kringel waren allerdings ziemlich überteuert.





Bunter ballern: Activisions Variante von "Asteroids" war eines der besten Remakes der vergangenen Jahre.



Multimedia macht selbst Geschichte Spaß: Namcos Museumseditionen (links) oder die Williams-Kompilation (oben) enthalten viele interessant aufbereitete Infos.

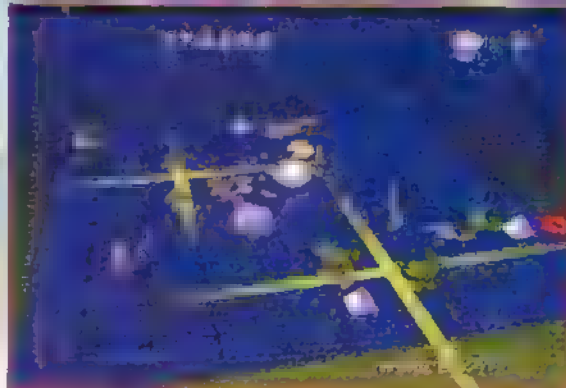
VADE RETRO

Seit einigen Jahren erleben die Pioniere der Videospiel-Steinzeit auf aktuellen Konsolen ihr Revival. MANIAC beleuchtet Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Retro-Trends.



Ob's wohl mit dem nahenden Ende des Milleniums zusammenhängt, daß die 90er zu einer Zeit der Rückbesinnung auf die Vergangenheit wurden? Besonders in der Pop- und Jugendkultur dieses Jahrzehnts war es gang und gebe, alte Trends nach einer kleinen Frischzellenkur wieder aufleben zu lassen. Die kaum eine Dekade vorher abgeebbte "Neue Deutsche Welle" erlebte ebenso ein Revival wie die Schlaghosen und Plateauschuhe der Siebziger. Selbst einige längst vergessene Schlagersänger

wagten sich aus ihren mallorcinischen Pflegeheimen ans Licht.



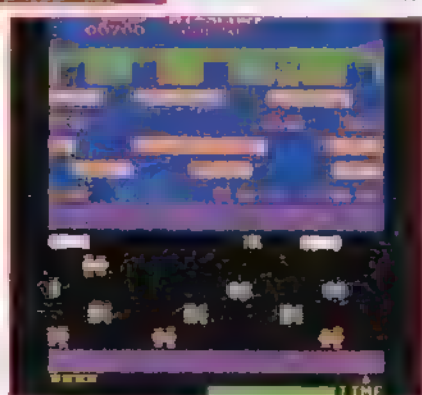
Bei "Robotron X" kamen ausnahmsweise auch N64-Besitzer in den "Genuß" eines Remakes (links). Allerdings war schon die Playstation-Variante wenig geglückt (rechts).

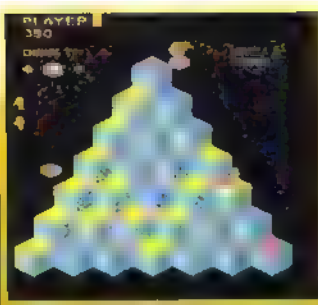
um mit rundemeuerten Mitgröhlklassikern die Rente aufzubessern. Trotz dem anhaltenden Retrotrend bleibt die Frage, inwieweit die Konsumenten selbst wirklich ein Bedürfnis nach der Neuauflage vergangener Moden haben. Vielleicht fungieren doch nur findige Marktforscher als Trendsetter, um einst versiegt Quellen ein zweites Mal zum Sprudeln bringen. Auch die Videospielindustrie, gerade mal dem Teenageralter entwachsen, hat ihre kurze und glorreiche Vergangenheit wiederentdeckt. Trotz der rasanten

technischen Weiterentwicklung und der damit verbundenen (möglichen) Komplexitätssteigerung bei Spielprinzipien und -inhalten, liegt das Motto "Zurück zu den Wurzeln" voll im Trend. Den Grund jedoch, warum Remakes 20 Jahre alter Simpel-Titel überhaupt von der verwöhnten Spielgemeinde angenommen werden sollen, kennen wahrscheinlich nicht einmal die Hersteller selbst. Kann ein primitives Alien-Schützenfest wie "Space Invaders" heute noch motivieren? Und wie genial ist das Würfelgehoopse der Lang-



Hasbros "Frogger": Auch 3D machte aus dem Frosch keinen Prinzen.





Flug-Plattformen als letzte Rettung

auf dem Rechner Zufall und Schwerkraft simuliert. So entwarf er eine Pyramide aus dreidimensionalen Quadern, über die Bälle ohne vorbestimmten Weg nach unten purzeln. Als er dann einen Charakter implementierte, den man auf der Pyramide herumhüpfen lassen konnte, war der Grundstein für "Q*Bert" gelegt. Mit dem Verfärben der Würfel kam das Spielprinzip hinzu, und den Bällen wurden vier weitere Feinde gestellt.

Die Pyramide hat jedoch ausgedient. 36 Level bieten gewagt konstruierte Würfelgebilde, die wegen ihrer Größe zum Teil über den Bildschirm scrollen. Stellt Ihr Euch beim Umfärben geschickt an, werdet Ihr mit einigen versteckten Levels und Bonusrunden belohnt. Um sich gegen die neuen fiesen Gegner wehren zu können, bekommt Euer Nasenzwerg außerdem einige Power-Ups spendiert.

Nicht zuletzt versprechen uns die Entwickler einen Mehrspieler-Modus und einige Minispielchen.

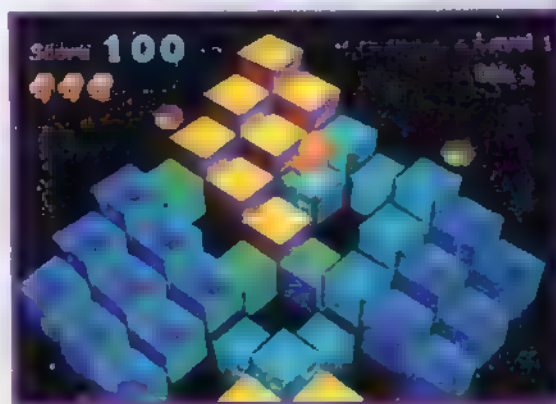
Q*BERT



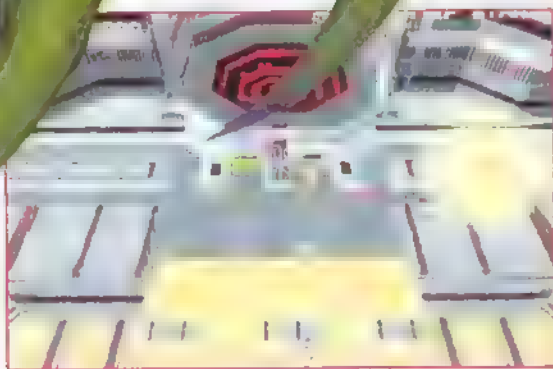
Knuddliger Q*Bert: Keiner flucht so legendär wie er.

Hasbro/Artec (11/99)

Anhänger des Originals kommen bei der Neuauflage in jedem Fall auf ihre Kosten. Die Arcade-Version ist nichts anderes als ein optisch und akustisch sanft aufpoliertes "Q*Bert". selbst Level- und Rundenzahl bleiben gleich. In der neuen Version gestaltet sich das Spielprinzip zwar wie gehabt, die simple Pyramide



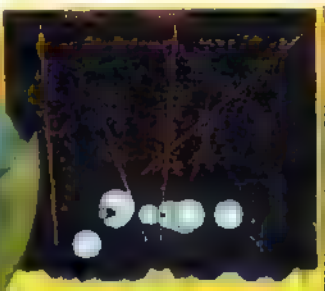
Er hüpf und hüpf und hüpf. Dieses Mal sind es nicht nur Pyramiden, von denen Ihr aus Versehen ins Leere springt.



Das optisch revolutionäre "Xexious" kehrte dreidimensional in die Spielhalle und auf die Playstation zurück

nase "Q*Bert" wirklich? Oder trüben hier doch nur nostalgische Kindheitserinnerungen den Geschmack und Verstand einer überschaubaren Fangemeinde? Zumindest haben die Hersteller erkannt, daß eine Neuauflage nicht nur aus einer technisch sauberen Emulation historischer Automaten bestehen darf. Die meisten Oldie-Sammlungen bieten nicht nur die nackten Spiele, sondern betten sie in geschichtliche Infos, Tips, Interviews, Artworks oder antikes Work-in-Progress-

MISSILE COMMAND



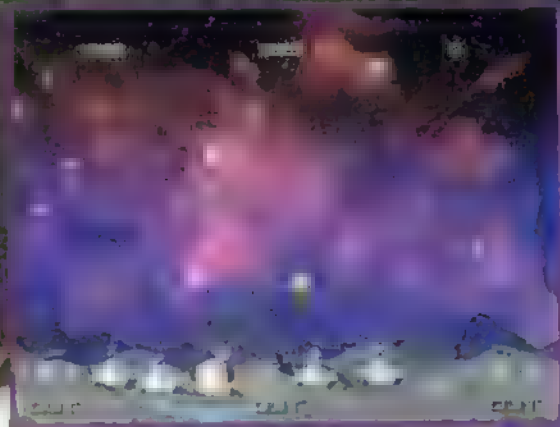
Hektik und Chaos bestimmen das Spiel

wechslung ein Fremdwort. Immer neue Wellen heranfliegender Geschosse mußten vom Himmel geholt werden, bevor sie die Städte am unteren Bildschirmrand in Schutt und Asche legten. Zu diesem Zweck besaß der Spieler drei Basen, jede mit zehn Abwehrraketen bestückt. Diese wurden den Flugkörpern des Aggressors entgegengeschickt, wobei sich anhand eines Fadenkreuzes der Detonationsort am Himmel bestimmen ließ. Als Steuergerät kam ein Trakball zum Einsatz, dessen Schnelligkeit und Exaktheit in höheren Stufen unentbehrlich war.



In der neuen Version müssen die Städte im dreidimensionalen Terrain verteidigt werden

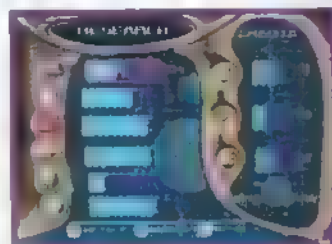
zip. Via Radar seht Ihr, wohin gerade Raketen unterwegs sind: durch die frei drehbare Kamera könnt Ihr zudem Extrastädte finden und verteidigen. Verdiente Punkte steckt Ihr in die Entwicklung von Extrawaffen. Ein kooperativer Mehrspieler-Modus sollte das Treiben am Bildschirm noch explosiver gestalten.



Die 2D-Variante bietet hübsche Farbeffekte und unterschiedliche Hintergrundgrafiken

Hasbro/Meyer-Glass (11/99)

Auf einen Trakball müssen Playstation-Kommandeure leider verzichten, nicht aber auf die klassische Version von "Missile Command". Trotz farbenfroher Grafik und aufgepeppter Soundeffekte bleibt das "Classic"-Spiel simpel wie gewohnt. Auch in der "Ultimate"-Version ist die Stadtverteidigung Eure Hauptaufgabe. Während Ihr Metropolen auf verschiedenen Kontinenten vor der nuklearen Bedrohung rettet, müßt Ihr zusätzlich außerirdische Endgegner vernichten. Die 3D-Darstellung und ein scrollender Bildschirm sorgen für ungewohnte Optik und abgewandeltes Spielprinzip.



Im Forschungslabor dürft Ihr neue Waffen entwickeln



Die Urheber der Invasion aus dem All

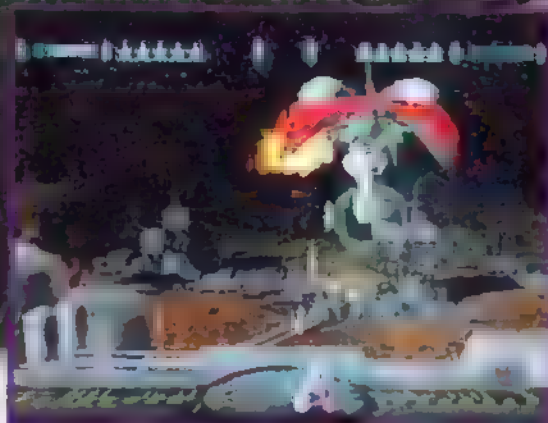
Nicht umsonst gilt Taitos Alienschlacht als Urvater der Ballerspiele. Die letzten zwanzig Jahre haben wir zwar Hunderte Weltraum-Shooter gesehen, die Quintessenz ist aber immer die gleiche geblieben: Horden attackierender Außerirdischer abknallen und den gegnerischen Schüssen ausweichen. Natürlich war "Space Invaders" in allen Belangen primitiv, angefangen von der dreifarbigigen Grafik bis zur nicht-existenten KI. Die fünfreihige Alienformation, die der Spieler mit seinem Bodengeschütz pulverisieren mußte, wanderte gemächlich von einer Seite des Bildschirms zum anderen. Am Rand angekommen, rutschte der Invasoren-Korso ein Stückchen nach unten und bewegte sich wieder zurück. Dabei entließen die Bösewichte Bomben, die der Spieler abschießen oder vor denen er sich unter einem Schutzschild verstecken konnte. Die Krux an der Pixel-Schießbude war die mit jedem Treffer zunehmende Geschwindigkeit der Aliens.



Selbst das UFO der Urversion gibt es in Activisions Neuauflage zu bestaunen und vom Himmel zu holen

SPACE INVADERS

Taito (1978): Nicht umsonst gilt Taitos Alienschlacht als Urvater der Ballerspiele. Die letzten zwanzig Jahre haben wir zwar Hunderte Weltraum-Shooter gesehen, die Quintessenz ist aber immer die gleiche geblieben: Horden attackierender Außerirdischer abknallen und den gegnerischen Schüssen ausweichen. Natürlich war "Space Invaders" in allen Belangen primitiv, angefangen von der dreifarbigigen Grafik bis zur nicht-existenten KI. Die fünfreihige Alienformation, die der Spieler mit seinem Bodengeschütz pulverisieren mußte, wanderte gemächlich von einer Seite des Bildschirms zum anderen. Am Rand angekommen, rutschte der Invasoren-Korso ein Stückchen nach unten und bewegte sich wieder zurück. Dabei entließen die Bösewichte Bomben, die der Spieler abschießen oder vor denen er sich unter einem Schutzschild verstecken konnte. Die Krux an der Pixel-Schießbude war die mit jedem Treffer zunehmende Geschwindigkeit der Aliens.



Mächtige Endgegner machen die Planetenverteidigung zur Schwerarbeit. Ein Schutzschild schafft Erleichterung.

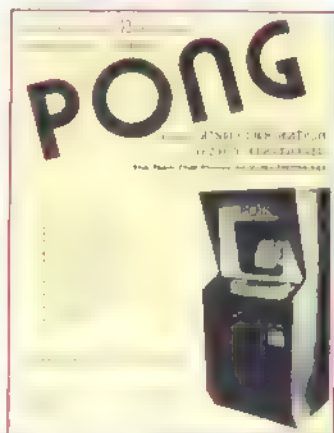
Activision/Z-Axis (4. Quartal)

Auch bei seiner zweiten Classic-Lizenz geht Activision die Sache richtig an. Die Grafik ist zwar auf 3D getrimmt, doch die Neuauflage ist immer noch ein astreiner 2D-Shooter. 100 Level lang verteidigt Ihr Erde, Mars, Pluto oder Saturn gegen eine Armada von Aliens. Habt Ihr einen Planeten von der Weltraumbrut befreit, wartet einer von zehn dicken Endgegnern auf seine Vernichtung. Interessant ist das Power-Up-System von "Space Invaders": Trefft Ihr vier Aliens einer Sorte, bekommt Ihr eine Zusatzwaffe wie Doppelschuß, Laser oder Bumerang-Raketen. Auch die Ufos, die am oberen Bildschirmrand vorbeiflitzen, sind in der Neuauflage mit von der Partie. Bei Abschluß winkt ein Schutzschild, das Euch im Bombenregen hilft. Zwischen manchen Levels holt Ihr in einer "Challenge Stage" gleich Dutzende der dicken Dinger vom Himmel.

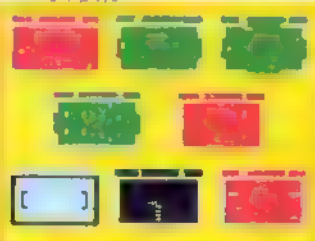


Namcos Galaxian-Revival bot brillanten Vierspieler-Spaß. Leider war das Vergnügen relativ kurz.

Material ein. Doch auch wenn eine Kompilation mit noch so viel Liebe gemacht ist, letztlich ist das Ganze doch eher Infotainment für Videospielenthusiasten als massentaugliches Spielefutter. Um von den berühmten Namen wirklich zu profitieren, müssen die Spielkonzepte so stark erweitert werden, daß sie mit der Qualität aktueller Titel konkurrieren können. Bisher geschah das meist durch eine Portierung des Spielgeschehens in den dreidimensionalen Raum. So brachte Namco 1990 die antiken UFO-Geschwader in "Galaxian 3" wieder in die Spielhalle und sechs Jahre später auf die Playstation. Auch der Vertikalscroller "Xevious" nahm, aufgepeppt durch moderne Polygon-Optik, den Umweg über die Arcade, bevor er 1997 auf der Playstation als "Xevious 3D G+" im Doppelpack mit der Urversion sein Comeback feierte. Die 3D-Nachfolger von "Frogger", "Pitfall" und "Robotron" waren dagegen nur auf den Heimspieler-Markt ausgerichtet, wobei mit "Robotron X" ausnahmsweise auch die N64-Nutzer unter den Nostalgikern zu ihrem Recht kamen. Allerdings konnten weder das chaotische Robo-Gemetzel noch die 3D-Hüpfereien von Activisions Indy-Clone Pitfall Harry oder



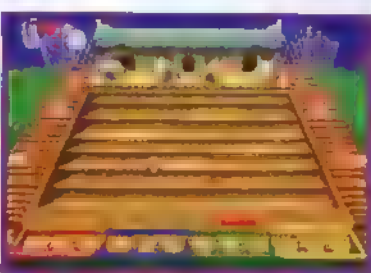
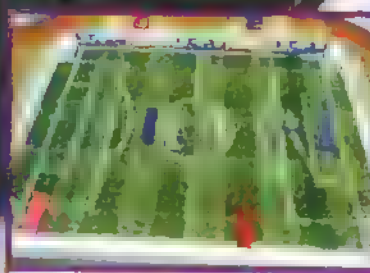
So sah der erste Spielautomat der Firma Atari aus, handgefertigt von Nolan Bushnell.



"Pong" gab es in etlichen Varianten

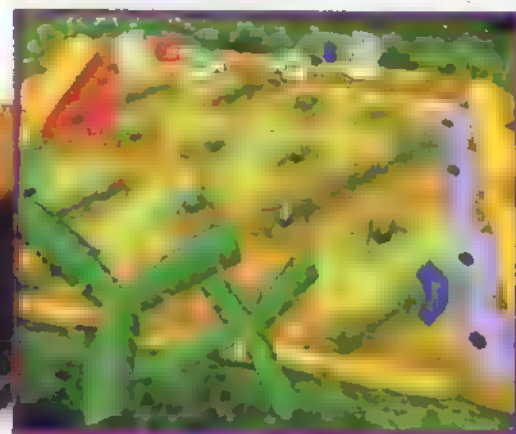
Atari (1972): Mit dem minimalistischen Tennis-spiel "Pong" legte Nolan Bushnell den Grundstein seiner legendären Firma Atari, deren Hochs und Tiefs bezeichnend für die Unwägbarkeiten des Videospielesmarktes sind. Mit 500 US-Dollar Startkapital

ausgestattet, bastelte der Ingenieur das erste Gerät und stellte es in seiner Stammkneipe auf – mit unglaublichem Erfolg. Schon ein Jahr später produzierte Atari über 10.000 Automaten. 1974 begann mit einer "Pong"-Konsole der Einzug ins Wohnzimmer. Etliche Abwandlungen des ursprünglichen Konzepts beherrschten Mitte der Siebziger den Automaten- und Konsolen-Markt, auch Atari selbst steuerte etliche Varianten bei. Bei "Pong Doubles", "Quadrpong" oder "Super Pong" durften sich bereits vier Leute um das Gerät versammeln.



Eine Unzahl witziger Hintergründe und Ideen machen aus dem Simpeltitel ein amüsantes Vergnügen

PONG



Aus dem Boden fahrende Hindernisse lenken den Ball in unvorhersehbare Bahnen

Hasbro/Supersonic (10/99)

Ein verwundertes Raunen ging durch die Konsolenwelt, als Hasbros Pläne bekannt wurden. "Pong" neu aufzulegen. Wie kann man aus dem simpelsten Spiel der Geschichte einen tollen Playstation-Titel basteln? Doch die Entwickler von Supersonic haben nicht nur Schläger und Bällen eine dritte Dimension spendiert, sondern auch soweit am Spielprinzip gefeilt, daß "Pong" der Multiplayerspaß im Herbst werden könnte. Über 20 Welten bieten Arenen in allen Formen und Größen, die Thematik der Szenarien reicht vom Fußballfeld über den Flipper bis zur Legebausteinwelt. Etliche unbewegliche und mobile Hindernisse wie Pinguine oder Schafe lenken den Ball ab. Zudem könnt Ihr offensive und defensive Power-Ups einsammeln, mit denen Ihr den Knüppel des Gegners verkürzt oder Euren eigenen verlängert. Bis zu vier Schlägertypen kämpfen nicht nur "jeder gegen jeden", diverse kooperative Modi lassen Euch auch mit Freunden gegen die KI antreten.



PlayStation

NINTENDO 64

Figuren

Playstation	239,95
Playstation inkl.	310,00
Dual Shock + RGB Kabel + 16 Block Memorycard + 2. Digitalpad	
oder mit 2. Dual Shock	339,95
Controller Padverlängerung	9,95
Unterstützt Rumble Funktion	
RFU - Adapter	19,95
RGB Kabel	9,95
RGB Kabel mit Audio	14,95
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
X-Ploder Pro	139,95
Pal Converter	39,95
Sony Dual Shock Pad	53,95
Sun Dual Shock Pad	39,95
Jordan GP Lenkrad mit Force Feedback	129,95
Scorpion Light Gun	59,95
Eraser Light Gun	59,95
Real Arcade Light Gun	99,95
Alle Light Guns G-Con Kompatibel	
Sun Memorycard 16 Block	14,95
Sun Memorycard 32 Block	24,95
Sun Memorycard 64 Block	29,95
Sun Memorycard 120 Block	34,95
Sun Memorycard 360 Block	44,95

Nintendo64 Mario	249,95
Nintendo Joypad	49,95
Nintendo Expansion Pack	69,95
Memorycard 1 Megabyte	29,95
Memorycard 4 Mbit	34,95
Jolt Pack diverse Farben	24,95
Jolt Pack + Memorycard	38,95
Padverlängerung	19,95
Ultra Racer 64	79,95
N64 Passport Plus	69,95
Jordan GP Lenkrad	129,95
Banjo + Kazooie	89,95
Castlevania 3D	109,95
Extreme G	79,95
Fifa Soccer 99	109,95
F1 Grand Prix 64	89,95
F Zero X	89,95
Holly Magic Century	129,95
Mario Party	109,95
Mission Impossible	99,95
NHL Soccer 99	109,95
Star Wars Pot Racer	109,95
Star Wars Rogue Squadron	109,95
Turok 2 (engl. Pal Version)	99,95
WOW vs NWO Revenge	109,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	99,95

Curse of Spawn - Jessica Priest	39,95
Curse of Spawn - Daniel Lian	39,95
Curse of Spawn - Hatchad	39,95
Curse of Spawn - Raedub	39,95
Curse of Spawn - Zeu	39,95
Duke Nukem - Duke Nukem	19,95
Duke Nukem - Duke Strike Duke	19,95
Duke Nukem - Ochs Brain	19,95
Duke Nukem - Battle Lord	19,95
Duke Nukem - Pig Cop	19,95
Movie Maniacs - Jason	39,95
Movie Maniacs - Freddy	39,95
Movie Maniacs - Leatherface	39,95
Resident Evil 1. Serie - Tyrant	29,95
Resident Evil 1. Serie - Chris + Cerberus	29,95
Resident Evil 1. Serie - Jill + Web Spinn	29,95
Resident Evil 1. Serie - Zombies	29,95
Resident Evil 1. Serie - Chimera + Hunter	29,95
Resident Evil 2. Serie - Leon + Licker	29,95
Resident Evil 2. Serie - Claire + Zombie Cop	29,95
Resident Evil 2. Serie - William	29,95
Resident Evil 3. Serie - Golem	29,95
Resident Evil 3. Serie - Ada + Ivy	29,95
Resident Evil 3. Serie - Hunk + Zombies	29,95
Resident Evil 3. Serie - William + Cherno	29,95
Tekken Figur - Jin Kazama	39,95
Tekken Figur - Paul Phoenix	39,95
Tekken Figur - Nina Williams	39,95
Tekken Figur - Ling Xiaoyu	39,95
Alle Figuren im Set 99,95	
Zelda Figur - Ganon	29,95
Zelda Figur - Link	29,95
Im Set - Zelda, Link, Ganon	39,95
Wild Wild West Figuren	
Dr. Loveless with Spider Blester	29,95
James West with Demolition Pool Ball	29,95
James West with Power Escape Hook	29,95
Artemus Gorden with Hidden Message Book	29,95
Artemus Gorden with Railgun/Tamirina Projektor	29,95
Rita Escobar with Venom	29,95
General McGrath with Capture Disk Sanger	29,95

Alien Resurrection	89,95
Apocalypse	89,95
Azure Dream's	79,95
Bundesliga Stars 2000	89,95
C&C Gegenschlag	89,95
Civilation 2	89,95
Colony Wars 2 Vengeance	89,95
Cool Boarders 2 (US)	89,95
Crash Bandicoot 2	89,95
Fifa 99	89,95
Final Fantasy 8 (US)	129,95
Final Fantasy 8 (27.10.99) (engl. Version)	89,95
Grand Theft Auto (Oktober)	89,95
Grand Turismo 2 (24.11.99) (engl. Version)	89,95
Indiana Jones Turn Van Babel	89,95
Lunar: Silver Star Sotory (4CD)	159,95
Metal Gear Solid inkl. Poster + Sticker	89,95
Metal Gear Solid Premium Pack	89,95
Need for Speed 4	89,95
Point Blank	89,95
Point Blank 2	89,95
Populous	89,95
R-Type Delta	79,95
Ridge Racer 4	89,95
Shadow Madness (US)	129,95
Silent Hill	89,95
Soul Reaver - Kain 2 (US)	129,95
Star Wars Episode 1 (US)	129,95
Street Fighters vs. Marvel Heroes (US)	129,95
Syphon Filter	89,95
Wild 9 Premium Pack (T-Shirt)	89,95
WWF Attitude	129,95
X-Men 2	89,95

Dreamcast

Dreamcast + Keychain, Voltage, Con, 16 Block Memorycard	499,95
Dreamcast Joypad	79,95
Puru Puru Pack	79,95
RGB Kabel	29,95
VMS Memorycard	69,95
Voltage Converter	29,95

Air Force Delta	129,95
Blue Stinger	139,95
Buggy Heat	129,95
D2 - D's Diner 2	139,95
Dynamite Deka 2	119,95
Daytona USA	139,95
Geist Force	139,95
Get Bass inkl. Sega - Arcade	189,95
Giant Gram Pro Wrestling	129,95
Godzilla Generations	59,95
King of Fighters 99	129,95
Marvel vs. Capcom	129,95
Power Stone	119,95
Sega Rally 2	119,95
Shenmue	139,95
Sonic Adventure	69,95
Soul Calibur	139,95
Street Fighter Zero 3	139,95
Tokyo Highway Battle	139,95
Virtua Fighter 3 to	69,95



Pioneer DVD Player DV-515
Multinorm 1199,95 DM

Deutsche DVD's

Army of Darkness	45,95
Dark City	45,95
Der Schakal	45,95
Godzilla	45,95
Halloween H20	45,95
Schrei 2	45,95
Texas, Red Edition	49,95
Zim Kaurhaus, Red Edition	99,95

US DVD's

Blade	59,95
Facruy	59,95
Full Metal Jacket	59,95
Matrix	59,95
Mr. Nice Guy	59,95
Rush Hour	59,95
Soldier	59,95
The Mummy	59,95
Vampire	59,95
Wing Commander	59,95

Bei uns bekommen Sie alle US DVD's
die am Markt verfügbar sind.

Weitere Titel lieferbar.

Bitte fordern Sie unsere komplette
Liste telefonisch an!

Versandkosten 6,90 DM zzgl. NN.
Bei Annahmeverweigerung berechnen
wir pauschal 20,00 DM.

Softcom

Bestellhotline
Tel. 02330/881480 FAX 02330/881481
webmaster@softcomgmbh.de

Bestellannahme:
Mo - Fr: 9.00 Uhr - 20.00 Uhr
Sa: 9.00 Uhr - 16.00 Uhr

Soundtracks

Biohazard + Single CD	89,95
Final Fantasy 7 + CD	89,95
Final Fantasy 8 + CD	89,95
Final Fantasy 9 Single	89,95
Metal Gear Solid	89,95
Resident Evil 1	89,95
Resident Evil 2	89,95
Resident Evil 3	89,95
Resident Evil 4	89,95
Resident Evil 5	89,95
Resident Evil 6	89,95
Resident Evil 7	89,95
Resident Evil 8	89,95
Resident Evil 9	89,95
Resident Evil 10	89,95
Resident Evil 11	89,95
Resident Evil 12	89,95
Resident Evil 13	89,95
Resident Evil 14	89,95
Resident Evil 15	89,95
Resident Evil 16	89,95
Resident Evil 17	89,95
Resident Evil 18	89,95
Resident Evil 19	89,95
Resident Evil 20	89,95
Resident Evil 21	89,95
Resident Evil 22	89,95
Resident Evil 23	89,95
Resident Evil 24	89,95
Resident Evil 25	89,95
Resident Evil 26	89,95
Resident Evil 27	89,95
Resident Evil 28	89,95
Resident Evil 29	89,95
Resident Evil 30	89,95
Resident Evil 31	89,95
Resident Evil 32	89,95
Resident Evil 33	89,95
Resident Evil 34	89,95
Resident Evil 35	89,95
Resident Evil 36	89,95
Resident Evil 37	89,95
Resident Evil 38	89,95
Resident Evil 39	89,95
Resident Evil 40	89,95
Resident Evil 41	89,95
Resident Evil 42	89,95
Resident Evil 43	89,95
Resident Evil 44	89,95
Resident Evil 45	89,95
Resident Evil 46	89,95
Resident Evil 47	89,95
Resident Evil 48	89,95
Resident Evil 49	89,95
Resident Evil 50	89,95
Resident Evil 51	89,95
Resident Evil 52	89,95
Resident Evil 53	89,95
Resident Evil 54	89,95
Resident Evil 55	89,95
Resident Evil 56	89,95
Resident Evil 57	89,95
Resident Evil 58	89,95
Resident Evil 59	89,95
Resident Evil 60	89,95
Resident Evil 61	89,95
Resident Evil 62	89,95
Resident Evil 63	89,95
Resident Evil 64	89,95
Resident Evil 65	89,95
Resident Evil 66	89,95
Resident Evil 67	89,95
Resident Evil 68	89,95
Resident Evil 69	89,95
Resident Evil 70	89,95
Resident Evil 71	89,95
Resident Evil 72	89,95
Resident Evil 73	89,95
Resident Evil 74	89,95
Resident Evil 75	89,95
Resident Evil 76	89,95
Resident Evil 77	89,95
Resident Evil 78	89,95
Resident Evil 79	89,95
Resident Evil 80	89,95
Resident Evil 81	89,95
Resident Evil 82	89,95
Resident Evil 83	89,95
Resident Evil 84	89,95
Resident Evil 85	89,95
Resident Evil 86	89,95
Resident Evil 87	89,95
Resident Evil 88	89,95
Resident Evil 89	89,95
Resident Evil 90	89,95
Resident Evil 91	89,95
Resident Evil 92	89,95
Resident Evil 93	89,95
Resident Evil 94	89,95
Resident Evil 95	89,95
Resident Evil 96	89,95
Resident Evil 97	89,95
Resident Evil 98	89,95
Resident Evil 99	89,95
Resident Evil 100	89,95

Resident Evil 101	89,95
Resident Evil 102	89,95
Resident Evil 103	89,95
Resident Evil 104	89,95
Resident Evil 105	89,95
Resident Evil 106	89,95
Resident Evil 107	89,95
Resident Evil 108	89,95
Resident Evil 109	89,95
Resident Evil 110	89,95
Resident Evil 111	89,95
Resident Evil 112	89,95
Resident Evil 113	89,95
Resident Evil 114	89,95
Resident Evil 115	89,95
Resident Evil 116	89,95
Resident Evil 117	89,95
Resident Evil 118	89,95
Resident Evil 119	89,95
Resident Evil 120	89,95

Resident Evil 121	89,95
Resident Evil 122	89,95
Resident Evil 123	89,95
Resident Evil 124	89,95
Resident Evil 125	89,95
Resident Evil 126	89,95
Resident Evil 127	89,95
Resident Evil 128	89,95
Resident Evil 129	89,95
Resident Evil 130	89,95

Resident Evil 131	89,95
Resident Evil 132	89,95
Resident Evil 133	89,95
Resident Evil 134	89,95
Resident Evil 135	89,95
Resident Evil 136	89,95
Resident Evil 137	89,95
Resident Evil 138	89,95
Resident Evil 139	89,95
Resident Evil 140	89,95

Resident Evil 141	89,95
Resident Evil 142	89,95
Resident Evil 143	89,95
Resident Evil 144	89,95
Resident Evil 145	89,95
Resident Evil 146	89,95
Resident Evil 147	89,95
Resident Evil 148	89,95
Resident Evil 149	89,95
Resident Evil 150	89,95

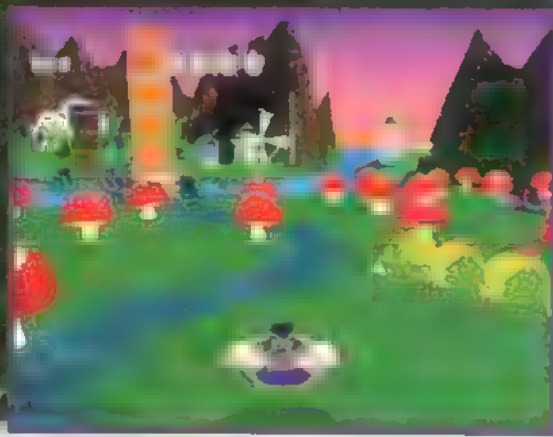


CENTIPEDE



Krabbelzeug im Anmarsch

Atari (1980): Auch beim Angriff der Hundertfüßler kam Ataris Trakball zum Einsatz. Mit ihm steuerte der Spieler ein kleines Raumschiff im unteren Bereich des mit stilisierten Pilzen übersäten Bildschirms. Aufgabe war es,



Kreuz und quer ballert Ihr Euch durch den Pilzwald und die Horden ekligen Ungeziefers

Runde um Runde die chitingepanzerten Biester, die sich durch den Champignonwald auf das Schiff zuschlangelten, abzuknallen. Hektik war ein bestimmender Faktor von "Centipede", denn bei den segmentierten Feinden führte alles außer einem Kopf- oder Schwanztreffer zur Teilung bzw. Verdopplung der Angreifer. Hinzu kam, daß ein getroffenes Segment einen Pilz hinterließ und die Hundertfüßler bei dichtem Bewuchs dem Spieler erheblich flotter zu strebten.



Bei der Ausrottung der Hundertfüßler besucht Ihr eine Reihe unterschiedlicher Landschaften

Hasbro/Realsports (10/99)

Die Rückkehr der Hundertfüßler und ihrer kriechenden Armada geschieht in 3D und sogar mit Hintergrundgeschichte. Das harmlose Völkchen der Wee wird von der bösen "Centipede"-Königin bedroht: Ihr müßt nun mit Eurem Raumschiff antreten, um die tierischen Horden zu vertreiben. Beim Einsatz in verschiedenen Teilen der Wee-Welt trifft Ihr nicht nur auf die obligatorischen Pilze und ursprüngliche Feinde wie Spinne und Skorpion, sondern auch auf neue Bösewichte wie Flöhe und Libellen. Euer Schiff könnt Ihr aus verschiedenen Perspektiven führen, ein Radar weist den Weg zum nächsten Einsatz als Ungeziefervernichter. Insgesamt 23 Level wollen im Abenteuer-Modus bezwungen werden, als Goodie gibt's ein getuntetes Original.



Das etwas mißglückte Wiedersehen mit einer Hüpfspiellegende: "Pitfall 3D" von Activision.

Konamis grünem Fliegenfänger überzeugen. Trotz hübscher Grafik und den neuen Aspekten, die der dreidimensionale Raum ermöglichte, fehlte den Titeln der einfache Charme und das packende Spielprinzip der Vorgänger. Daß die dritte Dimension gar nicht nötig ist, um aus einem Klassiker eine ansprechende Neuauflage zu machen, hat Activision mit der 98er-Version von "Asteroids" bewiesen. Tolle Explosionseffekte, neue Gegner und etliche Extrawaffen peppten das simple Weltraumgeballer auf, ohne daß das Flair oder die Grundthematik des antiken Vektorautomaten verloren gegangen wären. Dieses Jahr stehen die Remakes einiger der erfolgreichsten und berühmtesten Spiele der Vergangenheit an. Wieder einmal können Activision, Hasbro oder Namco beweisen, daß sich die Urväter auch respektvoll und respektabel umsetzen lassen und nicht nur die Mottenkiste für schnelles Geld geplündert wird. Man darf gespannt sein. sf



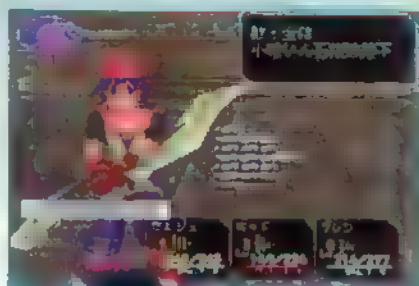
OLDIE-KOLLEKTIONEN: Letzte Ruhe für Klassiker

Üblicherweise werden antike Spiele als Originalprogramme via Emulator auf den Bildschirm gebracht. Von seiner Qualität hängt ab, ob sich ein Titel wie in der Arcade spielt, oder ob Ihr Euch mit kleinem Bild und Geruckel herumärgern müßt (Technik). Oft wird neben den Spielen auch eine Fülle an Text- und Bildmaterial geboten (Extras). Nicht zuletzt ist natürlich wichtig, ob die Compilation auch heute noch Geniales bietet oder nur eine Handvoll Krücken (Auswahl).

TITEL	ENTHALTENE SPIELE	ERHÄLTLICH IN	EXTRAS	TECHNIK	AUSWAHL
Arcade's Greatest Hits: Atari Collection 1	Asteroids, Battlezone, Centipede, Missile Command, Super Breakout, Tempest				
Arcade's Greatest Hits: Atari Collection 2	Crystal Castles, Gauntlet, Marble Madness, Millipede, Paperboy, Road Blasters				
Arcade's Greatest Hits: Midway Collection 2	Blaster, Burgertime, Joust 2, Moon Patrol, Splat, Spy Hunter, Tapper				
Capcom Generation 1	1942, 1943, 1943 Kai				
Capcom Generation 2	Ghost'n'Goblins, Ghouls'n'Ghosts, Super Ghouls'n'Ghosts (SNES)				
Capcom Generation 3	Exed Exes, Higemaru, Son Son, Vulgus				
Capcom Generation 4	Commando, Commando 2, Gun Smoke		INDIZIERT		
Capcom Generations	Teil 1 bis 3 der Serie				
Namco Museum Vol. 1	Bosconian, Galaga, New Rally X, Pac-Man, Pole Position, Rally X, Toy Pop				
Namco Museum Vol. 2	Dragon Buster, Gaplus, Grobda, Mappy, Super Pac-Man (Japan: Cutie Q), Xevious				
Namco Museum Vol. 3	Dig Dug, Galaxian, Ms. Pac-Man, Phozon, Pole Position 2, The Tower of Druga				
Namco Museum Vol. 4	Assault, Genpal, Ordynne, Pac-Land, Return of Ishtar				
Namco Museum Vol. 5	Babaduke, Dragon Spirit, Legend of Valkyrie, Metrocross, Pac-Mania				
Namco Museum Encore	Dragon Saber, King & Balloon, Motos, Rolling Thunder, Rompers, Sky Kid, Wondermomo				
Williams Arcade's Greatest Hits	Bubbles, Defender, Defender 2, Joust, Robotron: 2048, Sinistar				

ROLLENSPIEL- RUNDSCHLAG

Die Fantasy-Flut rollt: Square und Sony versorgen Playstation-Abenteurer gleich mit fünf potentiellen Toptiteln auf einmal.



Durch fließende Attacken steigert ihr Euren Magiestatus bis zum magischen Overkill

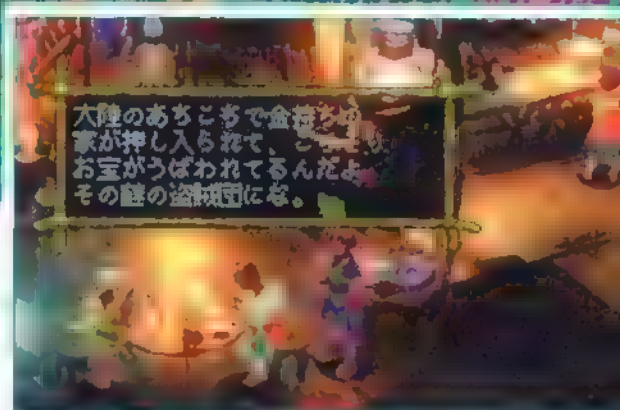


Chrono Cross

Während Europa und die USA sehnsüchtig auf "Final Fantasy 8" warten, werkeln die Rollenspiel-Altmeister aus dem Hause Square bereits fleißig an neuen Projekten. Einen Schwerpunkt legen sie dabei auf Fortsetzungen ihrer erfolgreichen Super-Nintendo-Titel. Außer dem in Japan bereits erhältlichen "Legend of Mana" sorgt vor allem der Nachfolger des technisch wie spielerisch brillanten "Chrono Trigger" für Furore, das noch heute von vielen Rollenspielveteranen als einer der besten Vertreter des Genres gehandelt wird. Wie schon im Vorgänger bestimmen auch in "Chrono Cross" Reisen durch Raum und Zeit das Geschehen. Der junge Serge, die forsche Kid und der edle Ritter Glenn verbin-



"Chrono Cross": Zauberhaft vorgerender. Hintergründe wechseln sich mit beeindruckenden Echtzeit-Kampfsequenzen ab.



Zwischen Euren Abenteuern genießt ihr das friedliche Stadtleben und haltet in der örtlichen Kneipe einen Plausch mit den Einwohnern

verschiedener Stärke, bis Euren Charakter die Puste ausgeht. Ungewöhnlich erscheint die Entscheidung, auf Erfahrungspunkte zu verzichten, um langwieriges Heldentraining zu vermeiden. Japans Rollenspielfans ziehen Anfang 2000 in die "Chrono Cross"-Abenteuer, die US-Version folgt noch im selben Jahr. PAL-Spieler hoffen auf eine frühe Umsetzung.



Chrono Cross
HERSTELLER
Square
SYSTEM
Playstation
HIER RELEASE
nicht bekannt

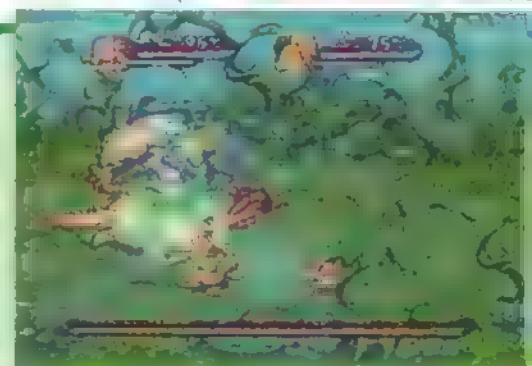
Rollenspiel-Klassiker
im 32-Bit-Gewand:
Optisch und akustisch herausragende Fortsetzung des SNES-Megasellers.

BACK TO THE ROOTS

LEGEND OF MANA

"of Mana" präsentiert Square nun den vierten Teil für die Playstation. Grafisch komplett in 2D gehalten, überzeugt "Legend" mit wunderschönen handgezeichneten Hintergründen, liebevoll animierten Figuren und bildschirmfüllenden Endgegner-Sprites. Zu Beginn des Spiels wählt ihr zwischen männlichem und weiblichem Charakter und greift Euch die Lieblingswaffe. Ihr besucht Städte und Dörfer, plaudert mit den Einheimischen und durchkämmt Wälder und Verliese auf der

Suche nach Artefakten. Werdet ihr bei Euren Ausgrabungen von herumstreunenden Monstern angefallen, bekämpft ihr diese in herkömmlicher Action-Adventure-Manier und sammelt nach dem Kampf Erfahrung und Spielgeld in Form von Kristallen und Goldstücken. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen ist bei "Legend of Mana" die Oberwelt nicht vorgegeben, vielmehr könnt ihr durch Verwendung besagter Artefakte eure eigene Spielumgebung erschaffen.



Tag Team: Wie beim Vorgänger ist es auch in "Legend of Mana" möglich, zu zweit ins Abenteuer zu ziehen.

Unerschrockene Zocker greifen zur bereits erhältlichen japanischen CD, eine US-Version ist für 2000 angekündigt.

Erschaffe Deine eigene Welt: Durch das "Landmake"-System erlebt jeder Spieler sein eigenes Abenteuer.

1994 brachte Nintendo mit Squares "Secret of Mana" eines der ersten Fantasy-Abenteuer für das SNES nach Deutschland. Der Nachfolger (in Japan als "Seiken Densetsu 3" bekannt) erreichte allerdings weder Europa noch die USA. Mit "Legend



ブラッド HP7270/7270 FP 99
アッシュ HP6120/6120 FP 99
リルカ HP4590/4590 FP 99

リルカ HP4406/4590 FP 99
アッシュ HP6120/6120 FP 100
ブラッド HP5595/6120 FP 99

Waffen wie MG und Granatwerfer werden durch Exoten wie den Regenschirm ergänzt

Höher, schneller, weiter: Übergroße Monster und bildschirmfüllende Zaubersprüche beeindruckten schon im "Wild Arms"-Erstling.



Keine Chance für böse Buben: Mit vereinten Kräften werdet ihr selbst mit den bizarrsten Kreaturen fertig.

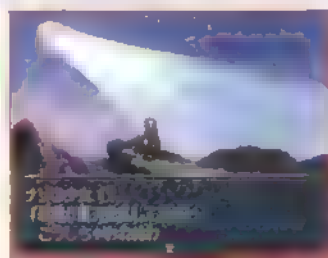
Wild Arms 2



Es gibt ein RPG-Leben jenseits von Square: Auch Sony schickt mit "Wild Arms: 2nd Ignition" die Fortsetzung eines der ersten Playstation-Rollenspiele an die Front. Im Gegensatz zum Vorgänger präsentiert sich die Welt Filgaia mittlerweile in gerenderter 3D-Umgebung mit Charakteren auf

Sprite-Basis. Neben der Optik wurde das Hauptaugenmerk auf spielerische Verbesserungen gelegt. So könnt Ihr nun die Rollenspiel-typischen Zufallsbegegnungen verhindern: Erscheint ein Ausrü-

fezeichen über dem Kopf Eures Helden, steht ein Feindkontakt unmittelbar bevor: durch Drücken des X-Knopfes kann der Kampf jedoch zwecks Ressourcen-Schonung vermieden werden. Auch das Erfahrungssystem wurde überarbeitet: nach dem Level-Aufstieg könnt Ihr individuelle Charakterfertigkeiten gezielt verbessern. Die Spielfiguren ähneln den Helden aus dem Vorgänger: Ashley, der



Sequenzen wie diese erinnern an die 16-Bit-Tage des Rollenspiel-Genres

"Gun Warrior", erledigt seine Gegner mit diversen Schusswaffen oder dem guten alten Schwert, die fische Riluka verläßt sich auf ihre magischen Fähigkeiten. Dritter im Bunde ist der Ex-Soldat Brad, bewaffnet mit Gewehr und Raketenwerfer sowie selbstmörderischem Sprengstoff-Stirnband. Zu Beginn wählt ihr einen Helden aus, erst später wächst die Gruppe zu voller Stärke heran. dm/mc



Wild Arms 2
Entwickler: Sony
System: Playstation
Release: nicht bekannt
Attraktives Universum und verbesserte Technik: Konsequente Fortsetzung des ersten Teils, die durch mehrere Storylines fasziniert.

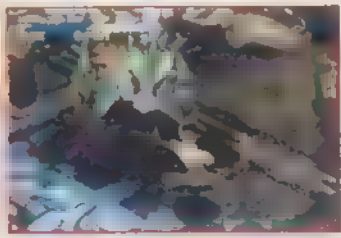


Gut und Böse: Oben seht ihr Fiesling Sydney, rechts seinen Gegenspieler Ashley Riot.



Eines der interessantesten Square-Projekte seit langem ist "Vagrant Story". In einer Umgebung, die stark dem mittelalterlichen Europa ähnelt, schlüpft der Spieler in die Rolle des Spezialagenten Ashley Riot, Mitglied der geheimen Einheit "Riskbreaker". Dessen Gegenspieler Sydney Lostalot, Anführer der gefährlichen "Mellenkamp"-Sekte, hat

merkt in die Festung eindringen. "Vagrant Story" ist eine Art "Metal Gear Solid" im Fantasy-Gewand, die rollen-



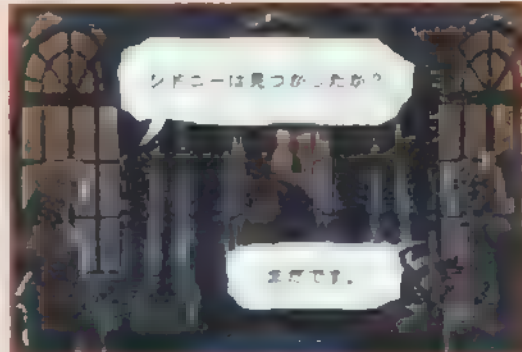
Auch die Action kommt nicht zu kurz: Ashley muß sich gegen diverse Gegner behaupten.

VAGRANT STORY

das Anwesen des Fürsten Bardorba besetzt und zahlreiche Geiseln genommen. Um die Motive des Sektenführers zu klären und die Gefangenen zu befreien, soll Ashley un-

spieltypische Optionenvielfalt kommt jedoch nicht zu kurz. Wird der Spion entdeckt, seht Ihr einen Kampfbildschirm, in dem ihr Euch frei bewegen könnt. Neu ist, daß Arme, Beine, Torso und Kopf separat gepanzert und angegriffen werden. Je nach Trefferzone variieren die Auswirkungen. Grafisch holen die Entwickler, die zuvor an Klassikern wie "Final Fantasy Tactics" und der "Ogre

Battle"-Serie gearbeitet haben, das letzte aus der Playstation-Hardware heraus. Die detaillierte Umgebung wirkt wie aus einem Fantasy-Film entlie-



Marvel läßt grüßen: Sämtliche Dialoge erscheinen in Comic-typischen Sprechblasen.

hen und überzeugt mit Lichteffekten und hervorragend animierten Figuren. Auch akustisch begeistert das Spiel durch monumentale Orchester Klänge. Einziges Manko ist die Spielzeit, die mit rund fünf Stunden eher dürftig ausfällt.

Segas interkontinentale Berg- und Talfahrt

Während Segas Stern in Nippon nach kurzem Höhenflug am Sinken ist, gibt es einen Lichtblick im Westen

Die Freude der japanischen Sega-Manager war nur von kurzer Dauer. Die Verkaufszahlen der neuen Konsole schnellten zwar nach der Preissenkung im Juni massiv in die Höhe und verschafften auch dem Aktienkurs eine bitter nötige Erholung. Doch eine Woche später wurde der Dreamcast-Absatz in Japan bereits wieder von der Playstation überholt. Allerdings



Spiele, die den Aktienmarkt beeinflussen: "Soul Calibur" (oben) und "Dino Crisis" (unten).

war daran auch Capcoms "Dino Crisis" schuld, das mit 400.000 verkauften Einheiten in nur einer Woche wie eine Bombe einschlug und damit Sonys Hardware-Verkäufe ankurbelte. Dennoch verließ die Anleger das Vertrauen in den Sega-Konzern, und der Nikkei-Kurs rutschte wieder kräftig talwärts. Für eine kleine Entspannung sorgte jedoch die Veröffentlichung von Namcos "Soul Calibur", von der der Dreamcast-Umsatz und die Sega-Aktie leicht profitieren konnten. Ganz anders sieht es momentan für Sega of America aus. Dank einer ausgedehnten und kostspieligen Marketingkampagne und dem Dreamcast-Verleih der "Hollywood Video"-Kette konnten die Nordamerikaner traumhafte Vorverkäufe erzielen. Sechs Wochen vor dem USA-Release sind bereits 200.000 Konsolen bestellt, doppelt so viele wie Sony 1995 vor der Einführung der Playstation an den Mann bringen konnte. Da

die Ziele der amerikanischen Sega-Manager damit erreicht sind, wird die Metlatte nun etwas höher gesteckt. In den ersten 30 Tagen wird ein Verkauf von 400.000 Dreamcasts erwartet, eine Million bis Ende des Jahres und eine weitere halbe Million bis zum 31. März 2000. Im Vergleich dazu macht sich die Erstauslieferung von 80.000 Dreamcasts in Deutschland geradezu mickrig aus.

Nach den ersten Erfolgen in den USA geht die millionenschwere Werbekampagne ungebrems weiter. Am 23. August startet die 22wöchige "Sega Dreamcast Mobile Assault Tour", bei der 39 US-amerikanische Städte von auffälligen Sega-Vehikeln angesteuert werden. Die riesigen Trucks im Militärdesign sind mit einer bombastischen Soundanlage und je 16 Dreamcast-Racks ausgestattet. Durch die Aktion sollen bis zu 50 Millionen Verbraucher einen Eindruck von der neuen Sega-Konsole bekommen. Zudem wird zusammen mit IGN.com (einem führenden Internet-Dienst für Spiele- und Entertainmentinfos) auf der Tour eine "Sonic Adventure"-Meisterschaft ausgetragen, die die Finalisten im Januar 2000 nach Las Vegas führt.

Acclaim ist fit für die nächste Generation

Als einziger Spieleentwickler ist Acclaim bei allen drei Zukunftskonsolen mit Produkten am Start

Nach ein paar mageren Jahren geht es für den Videospiel-pionier wieder aufwärts. Acclaim fährt Gewinn ein, erhöht von Jahr zu Jahr den Umsatz und beliefert vor allem das N64 mit spielerischer Qualität und Quantität. Zur Dreamcast-Einführung in den USA schmeißt sich der Hersteller nun auch beim neuen Sega-System voll in's Zeug. Mit "NFL Quarterback Club 2000", "TrickStyle", "Jeremy McGrath Supercross", "WWF Attitude" und "Shadowman" werden im Herbst gleich fünf Titel für die jungfräuliche Konsole bereit stehen. Aber auch für Spiele auf Nintendos Dolphin und Sonys Playstation 2 liegen schon erste Entwürfe in der Schublade. Einige Teams haben bereits mit der Entwicklung von Tools und Engines begonnen.



Quelle: Theo Kranz
Versand, Playcom

- 1 / 1 Driver** **GT Interactive**
Unbeeindruckt vom Sommerloch verkauft sich GTs coole Auto-Action wie Stieleis am Baggersee. Zum zweiten Mal in Folge Pole Position für "Driver".
- 2 - Silent Hill** **Konami**
Ein fabelhafter Neueinsteiger für das spannende 3D-Grusical. Allein Hersteller Konami bleibt bei diesem Erfolg vor der Gänsehaut verschont.
- 3 - Syphon Filter** **989 Studios**
Horror und Brutalo-Action sind allseits beliebte Spielprinzipien. So reiht sich das knackige Agentendrama knallhart auf Platz 3 ein.
- 4 / 2 V-Rally 2** **Infogrames**
Blech beherrscht diesen Monat die Top 5. Am sommerlichen Urlaubstau beteiligen sich auch die Offroad-Boliden aus französischer Produktion.
- 5 / 4 Gran Turismo** **Sony**
Unglaublich aber wahr: Es soll Spieler geben, die Sonys Straßenfeger nicht besitzen. Die Platinum-Edition merzt diesen Mißstand günstig aus.

Atari wird cool

Aus einer untergegangenen Legende der Videospielgeschichte soll ein Kultlabel für das neue Jahrtausend werden

Hasbro Interactive, seines Zeichens stolzer Besitzer des Atari-Nachlasses, ist gerade im Begriff, dem berühmten Namen einen trendigen Anstrich zu verleihen. Assoziiert der gealterte Videospiel-Freak mit dem Begriff Atari noch leidenschaftliche Spiele-Sessions, bringen Nachwuchs-Konsolenjünger das stilvolle Fujiyama-Logo maximal mit einer geflopten 64-Bit-Konsole in Zusammenhang. Mit einer Handvoll Playstation-Neuauflagen historischer Super-Hits will Hasbro den Massenmarkt stürmen und den Boden bereiten für die über 70 Lizenzen, die einer Überarbeitung harren. Um aus Atari ein kultiges Label zu



ATARI

machen, spricht der amerikanische Spielzeughersteller nun direkt die Jugendlichen an – durch Sponsoring eines HipHop-Festivals in Hamburg. Am 28. August werden sich deutsche Top-Rapper zehn Stunden heftige Reimgefechte liefern, von den "Absoluten Beginners" bis zu "Fettes Brot" und "Fünf Sterne Deluxe". Neben Hip-Hop-Sounds sollen auch ein paar aufgestellte Playstations samt "Pong", "Centipede" und Konsorten für Unterhaltung sorgen. Ihr könnt das Konzert übrigens live im Internet unter www.flash.de mitverfolgen.

Multimedia-CDs für Dreamcast veröffentlicht

Die ersten zwei "MIL"-CDs kamen im August in Japan auf den Markt

Auf den Silberlingen mit dem Kürzel "MIL" findet der Dreamcast-Nutzer Audio-Tracks, Videos, Textinfos und Links ins WWW. Neben einer Fan-CD zu dem Anime-Adventure "White Illumination" ist in Japan die MIL-Maxi-Single "Heartbreak Diary" der einheimischen Girlie-Band "Deep's" erhältlich. Auf ihr finden sich vier Musikstücke, ein Musikvideo und ein leicht zu handhabender Zugriff auf die Fanpage der drei Mädels.



TOP 5

Quelle:
Theo Kranz Versand,
Playcom

- 1 / **Shadowgate 64** **Kemco**
Daß ein mittelmäßiges 3D-Adventure auf Platz 1 schießt, kann wohl nur an der Sommerlaute liegen. N64-Nutzer sind einfach hart im Nehmen.
- 2 / **Body Harvest** **Gremlin**
Tote leben länger: Das strategische Action-Spektakel behauptet sich weiterhin in den Verkaufscharts. Gremlins Nachkommen wird's freuen.
- 3 / **Castlevania 3D** **Konami**
Noch sind nicht alle Vampire gepfählt und sämtliche Monster gemetzelt. Auch diesen Monat gehen etliche neue Geisterjäger auf die Pirsch.
- 4 / **Vigilante II** **Activision**
Bis der Nachfolger Ende des Jahres aus der Garage kommt, saht Activisions coole vierrädrige Zerstörungsgorgie kräftig ab.
- 5 / **Turok 2** **Acclaim**
Acclaims Rothaut ist nicht zu bremsen: Trotz Verlust dreier Plätze ist die Dauerbelegung der Charts eine tolle Leistung für den betagten Turok.

Sony und Electronic Arts bekämpfen Internet-Piraten

Die beiden Entertainment-Giganten gehen in den USA mit Erfolg gegen Raubkopierer vor – weitere Aktionen sollen folgen

In eben dem Schulhof ist mittlerweile das Internet der größte Umschlagplatz für illegale Kopien. Es gibt kaum ein Spiel, das nicht schon wenige Stunden nach Veröffentlichung den Weg ins WWW gefunden hätte. Möglichkeiten, den blühenden Handel und Tausch mit Raubkopien wirkungsvoll einzudämmen gibt es kaum. Zwar hat Sonys neuer "LibCrypt"-Kopierschutz die Szene verunsichert, doch dauerte es nicht mehr als zwei Wochen, bis Cracks für die geschützten PAL-Versionen von "Ape Escape" und "V-Rally 2" im weltweiten Netz auftauchten. In den USA haben sich nun zwei der größten Firmen im digitalen Unterhaltungsmarkt – Sony und Electronic Arts – zusammengetan, um gegen die Piraten vorzugehen. Bei der Staatsanwaltschaft des Gerichtshofs von Nordkalifornien wurde ein Durchsuchungsbefehl gegen ein Mitglied der Raubkopierer-Gruppe "Paradigm" erwirkt. US Marshals und Rechtsanwälte der beiden Firmen fanden dabei umfassende Beweise für das unklare Treiben des Piraten. Die Ermittlungen und die Beschlagnahmung von Computern, CDs und Festplatten förderten zudem belastendes Material gegen eine Reihe weiterer Personen zutage. Namen und Wohnorte etlicher Mitglieder des weltweiten Kopierer-Rings werden nun an die zuständigen Stellen in Kanada, England, Deutschland und einem halben Dutzend weiterer Staaten übergeben.

"Die Software-Piraterie zu beenden, hat für unsere Industrie höchste Priorität", sagt Ruth Kennedy, Vizepräsident von EA. "Letztes Jahr wurde weltweit Unterhaltungssoftware im Wert von über 3,2 Milliarden US-Dollar gefälscht, alleine EA verlor mehr als 400 Millionen. Die Internet-Piratenringe tragen stark zu diesen Verlusten bei, weil sie brandneue Spiele in's Netz stellen, auf die natürlich auch Industriepiraten in China und Rußland Zugriff haben. Dadurch kommen gefälschte Produkte oft schon vor den Originalen auf den Markt."

Die Aktion gegen "Paradigm" ist erst der Anfang. Dank der umfangreichen Beweise werden in Bälde Beamte aus diversen Ländern an die Türen weiterer Piraten klopfen.



AB 1.9.99

G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE

JEFF SLATER IS BACK. DER KAMPF GEHT WEITER. G-POLICE, WEAPONS OF JUSTICE, KOMMT. MIT VERBESSERTEN TECHNISCHEN UND GRAFISCHEN FEATURES IST DER ZWEITE TEIL DES WELTRAUM-KAMPFES UM CALLISTO WIEDER EINE ECHTE MISSION FÜR HARTE GAMER. DABEI GIBT ES NEBEN DEM ALTBEWÄHRTEN HAVOC VÖLLIG NEUE KAMPFMASCHINEN UND WELTRAUMWAFFEN. FÜR REICHLICH POWER IST ALSO GESORGT. FEUER FREI!

EFFEKTEGELADENE UND ABWECHSLUNGSREICHE
FLUG-ACTION™ (MANIAC 7/99)
FLÄCHENDECKENDE VERBESSERUNGEN
(MEGAFUN 3/99)

IN DER HAUPTROLLE
JEFF SLATER

DORE

PLAYSTATION-POWERLINE: 0190/578 578 (1,21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. G-Police, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe

COMING SOON

Quelle:
Theo Kranz
Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

SEPTEMBER			
TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Shadowman	Acclaim	PS/N64	3D-Action-Adventure
Mission Impossible	Infogrames	PS	3D-Action-Adventure
Plane Crazy	Project 2	PS	Flug-Action
Sled Storm	Electronic Arts	PS	Rennspiel
NHL 2000	EA Sports	PS	Sportspiel
World League Soccer	THQ	N64	Sportspiel
Worms Armageddon	Hasbro	PS	Denkspiel
OKTOBER			
TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Fußball Live	Sony	PS	Sportspiel
Formel 1 '99	Psygnosis	PS	Rennspiel
Rayman 2	Ubi Soft	N64	3D-Jump'n'Run
Dune 2000	Westwood	PS	Echtzeitstrategie
Extreme 500	THQ	PS	Rennspiel
Fighting Force 2	Eidos	PS	Prügelspiel
Gex 3: Deep Cover Gecko	Crave	N64	3D-Jump'n'Run
Destrega	Koei	PS	Prügelspiel
Knockout Kings 2000	EA Sports	N64	Sportspiel
NOVEMBER			
TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Pac-Man World	Namco	PS	3D-Jump'n'Run
Destruction Derby	THQ	N64	Rennspiel
Gran Turismo 2	Sony	PS	Rennspiel
FIFA 2000	EA Sports	PS	Sportspiel
Tazmanian Express	Infogrames	N64	3D-Jump'n'Run
Spyro the Dragon 2	Sony	PS	3D-Jump'n'Run
Le Mans 24	Infogrames	PS	Rennspiel

Musicstation: MP3-Player für die Playstation

Mit dem MP3Basta-Modul von "The Next Generation" wird die Sony-Konsole zur MP3-Musikbox

Den MP3Basta steckt Ihr in den I/O-Port Eurer Playstation und habt damit eine vollwertige Abspielstation für die allseits beliebten MP3-Files. Ihr könnt normale PC-CD-ROMs (ISO 9660) lesen, der eingebaute Spezialchip erkennt entsprechende Musikstücke und dekodiert diese. Auch Informationen wie Titel und Interpret werden aus dem „ID3 Tag Header“ gelesen. Das Abspielprogramm bedient Ihr ähnlich wie Winamp, das populärste PC-Tool seiner Gattung. Verschiedene Optiken, sogenannte Skins, lassen sich verändern und ebenso auf Memory Card speichern wie eine individuelle Playlist. Ihr könnt Lautstärke und Balance einstellen, auch eine Zufalls- und Wiederholfunktion wird geboten. Über das beiliegende Standardkabel dürft Ihr den Player zudem an die Stereoanlage anschließen.

MP3Basta ist ab Mitte September im Fachhandel sowie bei "The Next Generation" (Tel.: 0209-778811) für einen Preis von knapp 150 Mark erhältlich. Das Gerät wird mit deutscher Anleitung geliefert, eine CD mit rechtfreien MP3-Liedern soll nach Angabe des deutschen Distributors ebenfalls beiliegen. Dieser weist auf erwartete Lieferengpässe hin. Interessenten sollten rechtzeitig ein Gerät vorbestellen. Ein Prototyp des MP3Basta hat unseren Redaktionsschluss leider knapp verpaßt, in der Know-How-Rubrik der nächsten MAN!AC lest Ihr über einen ausführlichen Praxistest.



Neues Zubehör für Playstation und Dreamcast

Sunflex erweitert sein Sortiment mit einem JogCon-artigen Controller und einer besonders aufnahmefähigen Memory Card

Der Suncon-Controller unterscheidet sich vom Standard-Joyypad durch ein selbstzentrierendes Drehrad für JogCon-kompatible Rennspiele. Die Flitzer in „Ridge Racer Type 4“ steuert Ihr damit deutlich gefühlvoller als mit den eher schwammigen Analog-Sticks von Sonys Dualshock-Controller. Leider liegen die beiden Analog-Knöpfe für Gas und Bremse direkt neben dem Drehrad und nicht, wie bei Namcos JogCon, an den Seiten. Wenn Ihr das Rad zwischen Eure Daumen nehmt, könnt Ihr nicht gasgeben und bremsen – da wurde bei der Konzeption geschluppt. Lenkt Ihr mit Daumen und Zeigefinger, rutscht Ihr bei weiten Lenkbewegungen leicht ab, da das Rad nicht gummiert ist. Auch die Form des Joypads kann uns nicht überzeugen: der etwas zu groß geratene Suncon liegt schlechter in der Hand als Sonys Original-Controller. Dafür ist das Gerät Rumble-tauglich und erscheint in verschiedenen Farben. Trotz einem günstigen Preis von knapp 50 Mark für Rennspiel-Fans nur bedingt interessant. Gelungener ist die „8 Meg Sun“-Memory-Card, die Platz für 120 Speicherblöcke bietet und ohne fehleranfällige Kompression arbeitet. Für knapp 50 Mark erhaltet Ihr damit acht Mal soviel Speicherplatz wie bei der handelsüblichen Sony-Card. Dreamcast-Fans bietet Sunflex zudem ein Joyypad-Verlängerungskabel (25 Mark) und ein RGB-Kabel (40 Mark) mit jeweils zwei Metern Länge. Alle Zubehör-Teile sind im Fachhandel und bei Sunflex, Tel. 02371-93570, erhältlich.



Eidos weitet Kontakte zu japanischen Firmen aus

Der britische Unterhaltungskonzern vertraut nicht nur auf Lara und Playstation

Die etwas magere Produktpalette im Konsolenbereich gleicht Eidos momentan durch verstärkte Kooperation mit erfolgreichen Partnern aus. So wurde vor geraumer Zeit ein Abkommen mit Capcom geschlossen, in dem die englische Spielefirma die Europa-Publishing-Rechte für den zu erwartenden Kassenknüller "Resident Evil 3" zugesprochen bekam. Im Gegenzug wurde Capcom der Vertrieb von "Tomb Raider: The Last Revelation" in Asien übertragen. Nun folgt eine Ausweitung der Zusammenarbeit mit dem japanischen Traditions-Entwickler. Mit der Veröffentlichung von Capcoms Vorzeigeprügler "Power Stone" unterstützt Eidos den Deutschland-Start des Dreamcast und damit endlich mal wieder eine andere Konsole als die Playstation. Doch nicht nur das neue Sega-System wird mit Produkten beglückt, auch Nintendos Handheld bekommt in Zukunft Eidos-Module zu schlucken. Dank Kooperation mit dem japanischen Entwickler Enix werden sich Mobil-Spieler bald mit der deutschen Version des Rollenspiels "Dragon Warrior Monsters – Terry's Wonderland" vergnügen.

Einmal Vollpreis-Spiel, bitte

In Zukunft könnte es Konsolenfutter von der Tankstelle geben

Manager der Aral AG überlegen momentan, auch Video- und Computerspiele in vielen ihrer 2.500 deutschen Tankstellen anzubieten. Momentan kann der Kunde in den blauen Läden bereits Videos, CDs und einige Low-Budget-CD-ROMs für den PC erwerben. Obwohl noch kein endgültiges Wort zum Thema "Spiele tanken" gesprochen ist, werden zumindest die beiden "Star Wars"-PC-Spiele ab August bei Aral verkauft.

NEWS

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

Gewinnt eins von 5 coolen Dreamcast-Spielen. Einfach den deutschen Dreamcast Release auf einer Postkarte notieren (oder anr.) und an die oben genannte Adresse senden. Einsendeschluß 20.09.99

Nintendo 64

N64 + Star Wars Pod. + Memory Card	299,00
Beetle Adventure Racing	99,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
The New Tetris *	89,95
Castlevania 3D	114,95
Shadowgate	119,95
Vigilante 8	109,95
FIFA 99	99,95
Soccer *	109,95
Star Wars Pod Racer	104,95
Destruction Derby *JETZT VORBESTELLEN	114,95
Jet Force Gemini *JETZT VORBESTELLEN	114,95
Mario Golf *JETZT VORBESTELLEN	89,95
Monster Truck Madness	94,95
Premier Manager 64 *JETZT VORBESTELLEN	109,95
Starcraft *JETZT VORBESTELLEN	109,95
Turok 2 Deutsch	84,95
WWF: Attitude *JETZT VORBESTELLEN	104,95
Zelda 64-Ocarina of Time	99,95
Tonic Trouble *	109,95
Shadowman	104,95
Comand & Conquer 3 D	119,95
Mario Party	84,95



Dreamcast (Release 23.09.99) rechtzeitig vorbestellen !!!

Dreamcast

Dreamcast Japan	485,00
Dreamcast Japan + Stromkonverter	499,00
Dreamcast Japan + Stromkonverter + Monaco, Sonic, Virtua Fighter oder Marvel	589,00
Memory Card VMS	69,95
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Maken X *	129,95
Aero Dancing	99,95
Gundam Mobile Armor *JETZT VORBESTELLEN	129,95
Blue Stinger	119,95
Climax Landers*	129,95
Air Force Delta	129,95
Space Griffon *	129,95
D2-Diner II *	129,95
Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	129,95
Speed Devils *	129,95
Pen Pen	89,95
Marvel vs Capcom	109,95
Giant Gram Pro Wrestling	129,95
Virtua Striker V2 *	129,95
Dead or Alive II *	129,95
Redline Racer DC	99,95
Monaco GP Simulation	99,95
Hiryo No Ken Retsuden *	129,95
Sega Rally 2	119,95
Expandable	129,95
Seventh Cross	109,95
Shen Mu (Free) *	129,95
House of the Death II + Gun	189,95
Super Speed Racing	119,95
Bio Hazard : Code Veronica *	139,95
Cool Boardes DC	129,95
Dreamcast Lenkrad	149,95
Power Stone	129,95
Street Fighter Zero III	109,95
Frame Gride	129,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	189,95
King of Fighters DC	129,95
Soul Calibur	129,95
World League Soccer *	129,95
Tokyo Highway Battle DC	129,95
Dynamite Deka II	129,95



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Playstation

Playstation	245,00
Playstation+Memory+2Pad	270,00
Jordan GP 2 Lenkrad	114,95
Akuji the Heartless	84,95
Driver	94,95
NHL 2000 *JETZT VORBESTELLEN	84,95
Jade Cocoon *JETZT VORBESTELLEN	89,95
Wipe Out III *	89,95
Final Fantasy VIII *JETZT VORBESTELLEN	89,95
Bundesliga Stars 2000	89,95
Indiana Jones . Turm von Babel *	94,95
Need for Speed IV	84,95
Shadowmann	89,95
Metal Gear Vr. Mission *JETZT VORBESTELLEN	89,95
Castrol Honda Superbikes	84,95
Rainbow Six *JETZT VORBESTELLEN	94,95
Dino Crisis *	94,95
Silent Hill	89,95
Tekken III Platinum	49,95
Formel 1 99 *JETZT VORBESTELLEN	89,95
Croc II	84,95
Dark Messiah *JETZT VORBESTELLEN	94,95
Point Blank 2	79,95
Ape Escape	89,95
Star Wars Episode 1 *JETZT VORBESTELLEN	94,95
Discworld Noir *	99,95
Equalizer (Mogel-Modul)	49,95
UEFA Striker *	94,95
Syphon Filter Pal	89,95
Medieval Platinum	45,95
FIFA 99	79,95
Final Fantasy VII Platinum	49,95
Game-Buster Deluxe	94,95
Speed Freaks	84,95
Soul Reaver	94,95
GTA Double Pack	79,95
G-Police 2	84,95
Gran Turismo II *JETZT VORBESTELLEN	94,95
WWF: Attitude *JETZT VORBESTELLEN	84,95
V-Rally 2	94,95
X-Files *	89,95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Dreamcast Deutsch ab 23.09.99

Dreamcast Deutsch*	489,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und Sonic oder Virtua Fighter 3tb	620,00
Controller *	59,95
VMU *	59,95
Vibrations Pack *	49,95
Scart Kabel *	49,95
Keyboard *	59,95
Lenkrad *	124,95
House of the Dead 2 + Gun *	149,95
Aerowings *	94,95
Blue Stinger *	94,95
Buggy Heat *	94,95
Cool Boarders DC *	94,95
Cue Ball *	94,95
Dreamcast Soccer *	109,95
Dynamite Cop 2 *	94,95
Incoming *	99,95
Marvel vs Capcom *	99,95
Metropolis *	109,95
Monaco Grand Prix *	99,95
NBA 2000 *	99,95
Sega Rally 2 *	109,95
Powerboat Racing 2 *	99,95
Powerstone *	99,95
Ready 2 Rumble *	109,95
Red Dog *	94,95
Sega Bass Fishing + Angel *	189,95
Soldier (Expandable) *	109,95
Soul Calibur *	114,95
Sonic Adventure *	94,95
Speed Devils *	94,95
Supercross 2000 *	99,95
Suzuki Allstar Racer *	94,95
Tokyo Highway Challenge *	99,95
Toy Commander *	94,95
Trick Style *	99,95
UEFA Striker *	99,95
Virtua Fighter 3 tb *	94,95
Arcade Stick *	94,95
Joypadverlängerung	24,95



* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: 8,50 DM plus Nachnahme. bei Vorkasse plus 4,50 DM. Ausland: Vorkasse plus 25,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Ab 150,00 DM Versandkostenfrei. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM.

Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246

Email: FCGAMES@AOL.COM

Trasher: Skate&Destroy

Take 2 für Playstation, ab Dezember in Deutschland



Groovy: Bei trashigem Gitarrengeschrammel "flüpt" und "grabt" Ihr u.a. in einer stillgelegten New Yorker U-Bahn-Station.

PS In Zusammenarbeit mit dem US-Boarder-Magazin "Trasher" werkelt Entwickler Rockstar ("GTA 2") an einem Konkurrenten für "Tony Hawk's Skateboarding" (Test ab Seite 60). In "Trasher: Skate&Destroy" vollführt Ihr Eure Tricks in den Cities amerikanischer Großstädte, später bereist Ihr die Skateboard-Metropolen Europas. Ihr saust über Geländer, springt über Autos und nutzt die Halfpipe für punktrichtige Combos. Ein Tutorial führt Euch in die Materie ein, dann müßt Ihr unter Zeitdruck die vorgegebene Punktzahl und damit die nächste Location erreichen. Seid Ihr zu langsam, rückt die Polizei an und steckt Euch in den Knast. Die komplexe Steuerung erlaubt nahezu jeden erdenklichen Trick, technisch reicht "Trasher" in unserer Vorabversion noch nicht an "Tony Hawk" heran. Die Boarder-Animationen sehen aber schon jetzt recht geschmeidig aus.



Taz Express



Infogrames verspricht eine "lebendige" Umgebung – nahezu jeden Gegenstand im Spiel dürft Ihr benutzen oder zerstören.

N64 Der tasmanische Teufel "Taz" lümmelt nur zuhause rum und geht seiner Frau "She-Devil" tierisch auf die Nerven. Also sucht sie einen passenden Job für ihn. Bevor Taz weiß, wie ihm geschieht, steckt er in einer Uniform und hat den ersten Auftrag – Vorhang auf für den "Taz Express". Als wahnwitziger Kurier bringt Ihr Pakete von einem Ort zum anderen, springt dabei auf Hochhäuser, frisst kleine Störenfriede und macht mit der legendären Taz-Drehung den Weg frei. Ihr hetzt durch fünf abgefahrene Welten und begegnet weiteren "Looney Tunes"-Charakteren wie Marsmensch Marvin und Wile E. Coyote.



Taz in Eile: Auch im Wilden Westen wartet man ungeduldig auf den "Taz Express".



Top Gear Rally 2



Die staubige "Desert"-Strecke führt Euch mit langen Geraden durch die Pampa

N64 Ende '97 überraschte Kemco die N64-Fans mit einer authentischen Rally-Simulation. Vor allem die anspruchsvolle und ausgefeilte Steuerung konnte die Tester von "Top Gear Rally" überzeugen (siehe MAN!AC 12/97). Knapp zwei Jahre später steht nun der Nachfolger an der Startlinie.

In "Top Gear Rally 2" kommt dem Simulationsaspekt eine stärkere Rolle zu: Beginnt Ihr den Weltmeisterschafts-Modus, müßt Ihr erstmal eine Art Rally-Schule absolvieren und durch Teilnahmen an diversen Qualifikationsrennen Sponsoren auf Euch aufmerksam machen. Schafft Ihr es, einen lukrativen Vertrag an Land zu ziehen, winken Euch bei weiteren Turniersiegen neue Boliden, wie z.B. Renault Alpine, Lancia Delta oder Ford Focus – die Fantasiefahrzeuge des Vorgängers haben ausgedient. Die angesprochene Realitätsnähe zeigt sich auch bei den spektakulären Schmutzeffekten: Rauscht Ihr mit Eurem Vehikel durch schlammiges Gelände, verdreckt die Karosserie zusehends – so weit schon aus anderen Rennspielen bekannt.



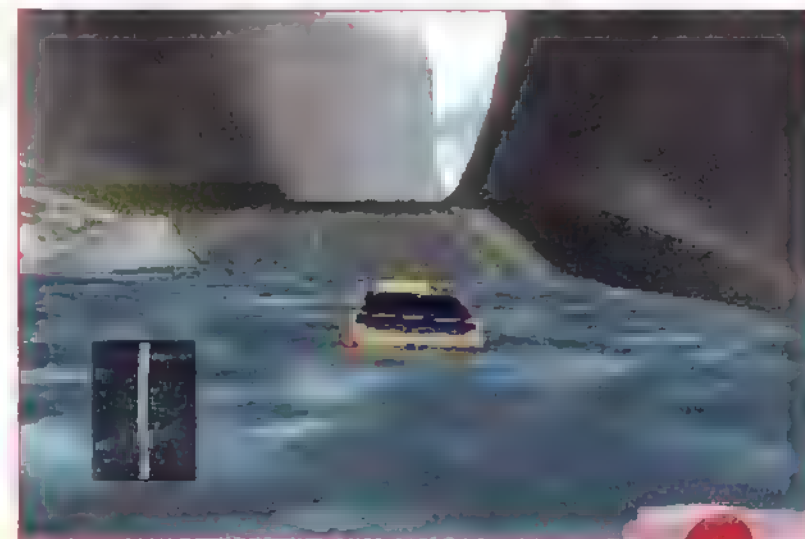
Die Cockpit-Perspektive mit praktischem Rückspiegel



Nur von außen könnt Ihr die Sprünge bewundern

Befindet sich aber auf dem gleichen Kurs ein kreuzender Flußlauf, werden die Matschflecken durch das Wasser wieder abgewaschen, und Euer Auto erstrahlt in altem Glanz. Im Gegensatz dazu sind die Echtzeit-Schäden an Euren Boliden nicht nur optische Spielerei, sondern wirken sich direkt auf das Fahrverhalten aus – also Vorsicht bitte!

Als Zuckerl baute Kemco einen automatischen "Track-Generator" ein, d.h. nach erfolgreichem Freispielen aller Strecken erzeugt das Programm selbständig per Zufall neue Kurse. Ein Vierspieler-Modus sorgt für heiße Positionskämpfe, das Expansion-Pak für hochauflösende Optik.



Autowäsche gefällig? Heißt durch den Fluß und Euer Auto glänzt wie neu!



Hot Wheels Turbo Racing

Electronic Arts für Playstation, ab September in Deutschland



Chaos im Tunnel: Auch Eure Kontrahenten zeigen im Flug Kunststücke, um sich Vorteile zu sichern.



Ältere Semester erinnern sich wehmütig daran: Vor dem Game Boy waren detailgetreu in Miniaturgröße nachgebildete Autos ein populäres Spielzeug. Nun will Electronic Arts mit der „Hot Wheels“-Lizenz von Mattel die alte Zeit wieder aufleben lassen: Rund 40 Fahrzeuge stehen Euch für die haarsträubendsten Rennen der Playstation-Ära zur Wahl, die meisten



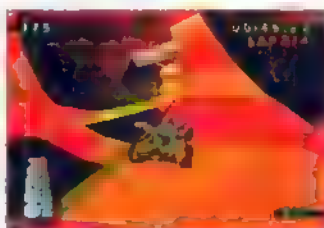
Qual der Wahl: Dutzende Autos und Pisten stehen bereit.



Gib Stoff: Im Splitscreen sind keine Gegner dabei.

der abgedrehten Flitzer müßt Ihr Euch jedoch erst erspielen; u.a. gibt es einen hochgezüchteten Käfer oder Surfbretttransporter zu entdecken. Jedes Vehikel unterscheidet sich in Geschwindigkeit, Kontrolle, Robustheit und Stunt-Tauglichkeit. Voneinander. Letztere Eigenschaft ist wichtig, denn die Rasereien laufen nicht so ab, wie man es von normalen Rennspielen gewöhnt ist: Statt über Asphaltstrecken führt Euch die kunterbunte Strecke durch düstere Höhlen und tiefe Schluchten, plötzliche Abzweigungen verlangen rasche Reaktionen.

Waghalsige Loopings aller Art gehören ebenso zum „Hot Wheels“-Alltag wie Sprünge über gewaltige Rampen. Etwa ein Dutzend Strecken hetzen Euch durch so ungewöhnliche Szenarien wie eine Giftmüllfabrik, ein futuristisches Forschungszentrum oder eine Tropeninsel, auf der gerade ein Vulkan für Chaos sorgt. Befindet Ihr Euch in der Luft, könnt Ihr mit dem Steuerkreuz gewagte Kunststücke wie Schrauben oder Saltos aufführen. Landet Ihr auf den Rädern, gibt es zur Belohnung frische Turbos, mit denen Ihr an den Gegnern vorbeiprescht. Fällt Euer Vehikel auf's Dach, wirft Euch eine Explosion weit zurück. Für Erleichterung sorgen Extras, die Euer Fahrzeug kurzzeitig aufmöbeln.



Loopings in allen Formen: Von normal (oben) bis geschraubt (unten)



Wollt Ihr Euch vom Streß eines Einzelrennens oder Pokalwettbewerbs erholen, übt Ihr Eure Fertigkeiten im Stunt-Modus: Hier sind Zeit und Platzierung nebensächlich, dafür bekommt Ihr für jeden Trick Punkte verpaßt. Gesellige Spieler fordern einen Freund zum Splitscreen-Duell auf und freuen sich, wenn der Kumpel im Eifer des Gefechts gegen ein Hindernis knallt. Auch musikalisch wurde für passende Untermalung gesorgt: Zu den krachigen Hardrocktracks steuerten nicht zuletzt die Superstars Metallica mit „Fuel“ einen Song bei.



Starcraft

Westwood für PC, ab 1. September in Deutschland



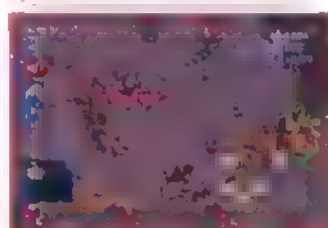
Einheiten können einzeln oder in der Gruppe angewählt werden. Oben warten ein paar Marines auf Eure Befehle.



Nach dem kürzlich erschienenen „Command & Conquer“ steht für das Nintendo 64 mit „Starcraft“ ein weiterer Titel in den Startlöchern, der Echtzeitgeneräle in's Schwärmen und Schwitzen bringt. Blizzards hochdotierter inoffizieller Nachfolger zu „Warcraft 2“ stürmte 1998 die PC-Charts und auch die nachgeschobene Zusatz-CD „Brood Wars“ ent-



Alle drei Rassen besitzen ihre Besonderheiten

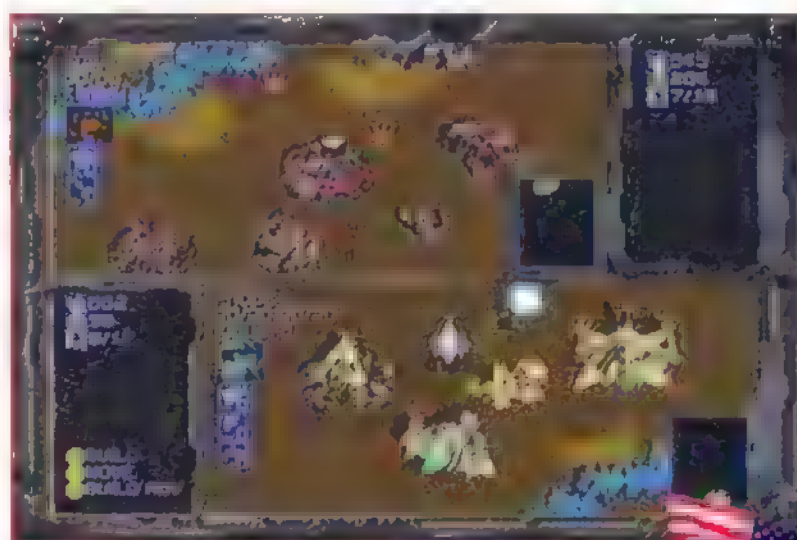


Die Zerg z.B. errichten ihre Gebäude durch Mutation

wickelte sich zum Bestseller. Waren bei „Command & Conquer“ noch die Playstation-Strategen im Vorteil (sie durften dem Westwood-Klassiker bereits vor zweieinhalb Jahren frönen), wird diesmal das Nintendo 64 ganz exklusiv verwöhnt.

Wie beim PC-Vorbild dürft Ihr in die Rolle der Terraner, Zergs oder Protoss schlüpfen, um die jeweils anderen Rassen oder gar Feinde aus den eigenen Reihen vom Antlitz verschiedener Planeten zu tilgen. Dies geschieht gewöhnlich durch Erreichen der Rohstoff-

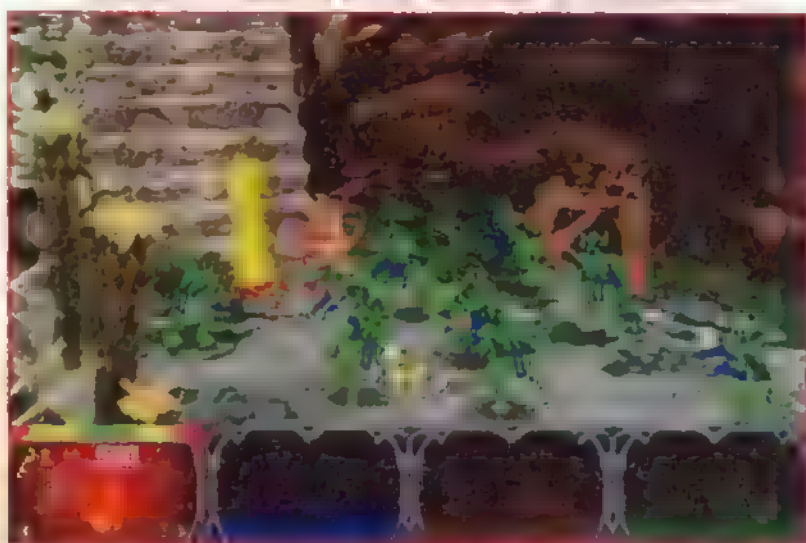
Übermacht und eine daran angeschlossene Materialschlacht. Zwei Ressourcen könnt Ihr mit Euren Arbeitern abbauen: Mineralien und Gas. Diese verwendet Ihr, um neue Gebäude (hauptsächlich Werkstätten, Labors und Wohndepots) zu errichten, Kriegsgerät am laufenden Band zu produzieren oder Forschung zu betreiben. Durch die drei Rassen mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten und Kampfeinheiten bieten die hektischen Echtzeitschlachten von „Starcraft“ ungewohnten strategischen Tiefgang. Auch die Hintergrundgeschichte ist geschickt konstruiert, muß aber im Gegensatz zum PC wohl ohne Sprache auskommen. Dafür wird der amerikanische Entwickler Mass Media nicht nur die Ur-Version in's Modul quetschen, sondern auch sämtliche Missionen des Addons und einige nagelneue Solo- und Zweispieler-Level.



Mit geteiltem Bildschirm wird's erfahrungsgemäß etwas unübersichtlich

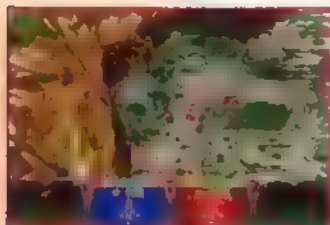


Gauntlet Legends



Eine gegen alle: Die grünen Kobolde kennen keinen Anstand und greifen die Valkyrie im Rudel an.

1984 1985 wurden Fantasy-Fans in den Spielhallen mit einem besonderen Genuß bedient: Das Hack'n'Slash-Vergnügen "Gauntlet" begeisterte nicht nur mit seinem actionreichen Spielablauf, es war auch der erste Automat, bei dem vier Spieler gleichzeitig zur Dungeon-Erkundung ausrücken durften. Letztes Jahr wurde der Klassiker auf den Stand der Zeit gebracht: "Gauntlet Legends" basierte auf der 3DFX-Technologie und erfreute sich in den Spielhallen großer Beliebtheit.



Gemeinsam sind wir stark: Wie bei den Klassikern treten...



...bis zu vier Spieler gleichzeitig zum Monstermetzeln an.

Midway veröffentlicht nun die Umsetzung für's N64: Während die Grafik mit moderner Polygon-optik und detaillierten Umgebungen protzt, wurde das traditionelle Spielprinzip nahezu unverändert beibehalten: Ein grausamer Dämon hat die friedvolle Welt Ataria erobert; nur ein wackerer Magier findet noch die Zeit, eine Heldengruppe mit einem Hilferuf zu erreichen. Diese muß in vier Königreichen 13 versteckte Runensteine finden, die das Geheimnis, wie der Dämon zu besiegen ist, in sich tragen. Ihr entscheidet Euch zu Beginn für Magier, Barbar, Valkyrie oder Bogenschützin. Übersteht Ihr mehrere Levels, gesellen sich später andere Rassen dazu, u.a. ein Minotaur. Bis zu vier Spieler stürzen in die Dungeons und setzen sich gegen Kobold- und Skeletthorden durch. Die Schufte werden immer wieder regeneriert; es sei denn, Ihr zerstört die Portale, durch die sie erscheinen. Je mehr Gegner Ihr erledigt, desto höher steigt Euer Held in den Charakterwerten. Neben Schlüsseln und Schaltern, die Schatztruhen und Tore öffnen, findet Ihr allerlei neckische Waffen und Zauber: So dürft Ihr in mehrere Richtungen zugleich schießen, Feuerbälle spucken, oder Ihr wachst zu doppelter Größe heran und entledigt Euch lästiger Orks mit einem satten Fußtritt.

"Gauntlet Legends" nutzt das RAM-Pak von Nintendo, um eine höhere Auflösung und mehr Details darzustellen. Außerdem kommt das Soundsystem von Factor 5 zum Einsatz, so daß Ihr zahlreiche Sprachsamples hört, die Euch Ratschläge oder Warnhinweise geben: "Red Warrior needs food badly!"



Die Wirkung Eurer Magie wird eindrucksvoll dargestellt



Mit Turboenergie gekoppelt, werden Angriffe besonders kräftig.

Nimm das, Schurke! Link im Kampf mit einer furchterregenden Polygon-Monstrosität.

Zelda Gaiden



Hi, ho, Silver! Der junge Link unterwegs auf der Miniaturversion seines Schlachtrosses Epona.

1984 Nach langem Warten ist es endlich soweit: Nintendo veröffentlicht die ersten offiziellen Bildschirmfotos zum neuesten Abenteuer des spitzohrigen Link. Ursprünglich als Ergänzung für das alte "Zelda 64" geplant, hat sich "Zelda Gaiden" mittlerweile zu einem eigenständigen Spiel entwickelt. Bisherige Gerüchte über ein Erscheinen für das 64DD haben sich als falsch erwiesen, eine Modulversion gilt mittlerweile als sicher. Vor allem einheimische "Zelda"-Fans können sich über diese Nachricht freuen, da das 64DD voraussichtlich nicht außerhalb Japans auf den Markt kommt.



Auch in "Zelda Gaiden" durchstöbert Link wieder eine Ruine nach der anderen

Leider lassen sich noch keine konkreten Aussagen zu Story oder Spielablauf machen: Ob ihr als hoffnungsvoller Jung-Held gegen Ganondorfs böse Sandkastenkumpel antretet oder Euch als rüstiger Rentner mit den wieder-auferstandenen Überresten Eures Erzfeindes herumschlagen müßt, bleibt abzuwarten. Wie man bereits den vorliegenden Screenshots entnehmen kann, ändert sich grafisch nicht allzu viel; allerdings dürfte "Zelda Gaiden" das RAM-Pak unterstützen. Einen ersten persönlichen Eindruck werden wir uns bereits Ende August auf der Space World verschaffen, Nintendos hauseigener Spielemesse in Tokyo. Verpaßt also nicht die nächste MANIAC – dort lest Ihr unseren ausführlichen Bericht über diesen Event.

Mit etwas Glück schwingt Link schon zu Weihnachten auf japanischen Konsolen sein Polygon-Schwert und sorgt damit für den dringend benötigten Abenteuer-Nachschub auf Nintendos 64-Bitter. Liebhaber des ersten Teils sowie Freunde hochwertiger Fantasy-Kost freuen sich auf die Fortsetzung – wann amerikanische und europäische Link-Jünger "Zelda Gaiden" in ihr N64 stöpseln, hat Nintendo bislang noch nicht entschieden.



Nimm das, Schurke! Link im Kampf mit einer furchterregenden Polygon-Monstrosität.

**DEUTSCHE
VERBANDSPEZIALIST**

Laden & Versand
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

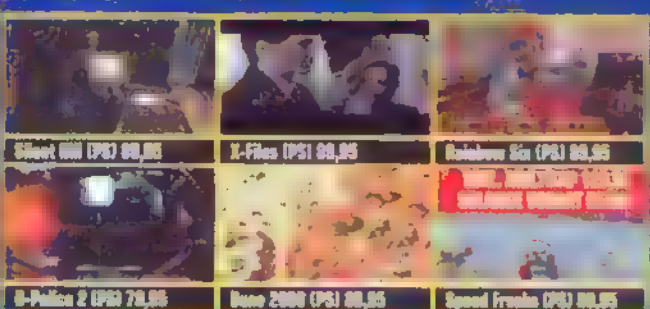
NUR LADEN KEIN VERS.
Ihr Theo Kranz
Partner im Ruhegebiet
im Brückcenter, Brückstraße 42
44135 Dortmund



239,-

Playstation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK	239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD	
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	
CONTROL PAD BLAZE - CYBER SHOCK	59,95
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG.	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
ORIG. PSX-CASE-BUNDLE	69,95
PRO CARRY CASE - BLAZE	69,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE	9,95
ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT	29,95
GAMEBUSTER DELUXE - SCHUMMELMOD	89,95
X-PLÖDER - CLASSIC (SEPT)	59,95
X-PLÖDER SCHUMMELBUCH	29,95
X-PLÖDER PROFESSIONAL	134,95
EQUALIZER	69,95
ANTENNENKABEL	24,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLUß)	16,95
LENKRAD JORDAN GP DUAL SHOCK	129,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	149,95
LENKRAD FANATEC SPEEDSTER	189,95
JOYSTICK PRO SHOCK ARCADE	69,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP	34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	59,95
PISTOLE AVENGER PRO	89,95
PISTOLE G-CON 45 ORIGINAL	79,95
PISTOLE REAL ARCADE LIGHTGUN	99,95
MEM. CARD 15 BL.-ORIG. (VER. FARB.)	29,95



MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)	34,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)	44,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
SPACE STATION	44,95
DISK STATION	24,95
360	89,95
APE ESCAPE	89,95
APE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR.	139,95
ASTERIX & OBELIX GEGEN CASAR (OKT)	94,95
ATTACK OF THE SAUCEMAN	79,95
BASEBALL EDITION 2000	89,95
BIG AIR	89,95
BLAZE 'N' BLADE	99,95
BLOODY ROAR 2	84,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE	84,95
BUNDESLIGA STARS 2000	89,95
CAPCOM GENERATIONS 1	84,95
CASTROL HONDA SUPERBIKE	89,95
CENTPEDE PSX (SEPT)	89,95
CHESSMASTER MILLENNIUM	89,95
CHOKOBO RACING (OKT)	89,95



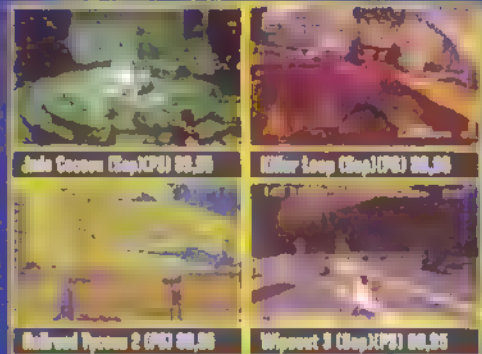
COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHIL	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95
CROC 2	89,95
CYBER TIGER (OKT)	89,95
DARK MESSIAH (SEPT)	89,95
DEMOLITION RACER (SEPT)	89,95
DESTINY (OKT)	89,95
DRIVER	89,95
DUNE 2000 (OKT)	89,95
EARTHWORM JIM 3D (OKT)	89,95
PGA GOLF (OKT)	89,95
FIGHTING FORCE 2 (OKT)	99,95
FINAL FANTASY VIII (OKT)	99,95
FISHERMAN'S BAIT (OKT)	89,95
FORMEL 1 '99 (OKT)	89,95
RUSSKILL LIVE (OKT)	89,95
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUST. (SEPT)	79,95
GER 3: DEEP COVER GECKO	99,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON	44,95
GRAND TH.A.-PACK: PLAT-VERS. LONDON	74,95
GRAND THEFT AUTO 2 (OKT)	89,95
GUARDIAN - WACHTER DER SCHATTEN	89,95



GRINDAGE (SEPT)	89,95
HOT WHEELS: TURBO RACING (SEPT)	89,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO EVOLUT. (OKT)	89,95
JADE COCOON (SEPT)	89,95
KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (SEPT)	89,95
KINGDA'S WILD ADVENTURE (OKT)	89,95
KURUSHI FINAL (SEPT)	89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER	99,95
LEGEND OF KARTA (SEPT)	89,95
LEGEND OF LEGAIA (OKT)	89,95



LEGO RACERS (SEPT)	89,95
LEGO ROCK RAIDERS (OKT)	89,95
MADDEN NFL 2000 (SEPT)	89,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS (SEPT)	44,95
MISSION IMPOSSIBLE (SEPT)	89,95
MILAN STORY (SEPT)	79,95
NASCAR 2000 (OKT)	89,95
NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT	89,95
NHL 2000 (SEPT)	89,95
NHL PRO '99	99,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT)	89,95
OMEGA BOOST	79,95
PLANE CRAZY (SEPT)	89,95
POINT BLANK 2	89,95
PRINCE NASEEM BOXING (OKT)	89,95
RAILROAD TYCOON 2 (SEPT)	89,95
RAINBOW SIX (SEPT)	89,95
RC STUNT COPTER (SEPT)	79,95
REAL FISHING	89,95
REVOLT	84,95



RIDGE RACER TYPE 4	89,95
SABOTEUR (OKT)	99,95
SCHLUMPF (OKT)	89,95
SHADOWMAN (SEPT)	84,95
SILENT HILL	89,95
SLED STORM (SEPT)	89,95
SOUTHPARK (SEPT)	84,95
SPEED BREAKS - WHEEL NUTS	89,95
SPEED BREAKS - INKL. ORIG. MULTI-TAP	129,95
STAR WARS: EPISODE 1 - DUNKLE BEDR.	89,95
STREET FIGHTER ALPHA 3	79,95
STREET SKATER	89,95
SYPHON FILTER	89,95
TARZAN (OKT)	89,95
TECHNOMAGE (OKT)	89,95
TOCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TOMORROW NEVER DIES (SEPT)	89,95
TONY HAWK'S PRO SKATER (SEPT)	89,95
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	89,95
TUNGUSKA (SEPT)	84,95
UEFA STRIKER (SEPT)	84,95
THE JAMMER LAMMY (SEPT)	89,95
URBAN CHAOS (SEPT)	89,95
V-RALLY 2	89,95
WILD NINE'S LTD. EDISPIEL & PSX-T-SHIRT	69,95
WIPEOUT 3 (SEPT)	89,95
WORMS ARMAGEDDON (SEPT)	89,95
WWF ATTITUDE	84,95
XENA - WARRIOR PRINCESS (OKT)	89,95
X-FILES (SEPT)	89,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRAENZ VERBAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHREN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLET PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FÖRDERN SIE UNTERAUF DER KOSTEN LOSER NACHTRÄGE UND BESTELLEN SIE MIT FRAUCHENFÄHIGKEIT UND LIEBE GELIEBTE. *NUR FÜR BESTELLUNGEN BIS 100,- €

09 31 / 35 45 222

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

09 31 / 57 16 01

0180 52 11 844

NINTENDO

MARIO PAK KOMPLETT SET
 DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD
 AV-KABEL + AV-SCART-ADAPTER
 SUPER MARIO 64

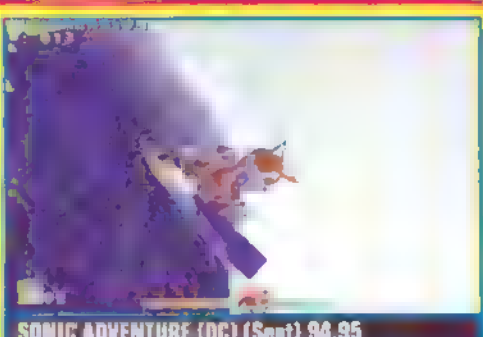
244,-

Nintendo 64

NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	
EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER)	64,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYSTICK VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENNARD GAMESTER G64 RUMB. WHEEL	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95
X-PLORDER - SCHUMMELMODUL (JULI)	109,95
TOBO' SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
ASTEROIDS HYPER 64 (SEPT)	89,95
BASS HUNTER 64 (OKT)	99,95
BATTLEZONE 64 (OKT)	109,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
CHARLIE'S BLAST'S TERRITORY	89,95
COMMAND & CONQUER 3D	109,95
DESTRUCTION DERBY (OKT)	109,95
DIDDY KONG RACING	89,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2	89,95
FIGHTING FORCE 64 (SEPT)	109,95
F-ZERO X	89,95
GEX 3 - DEEP COVER GECKO (OKT)	119,95



SEGA RALLY 2 (DC) (Sept) 114,95

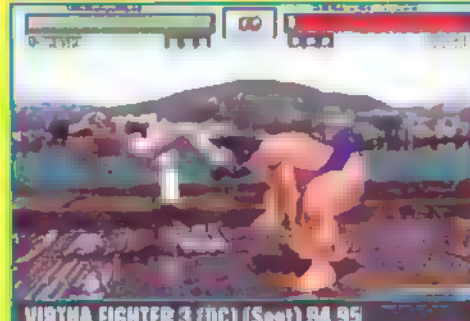


SONIC ADVENTURE (DC) (Sept) 94,95

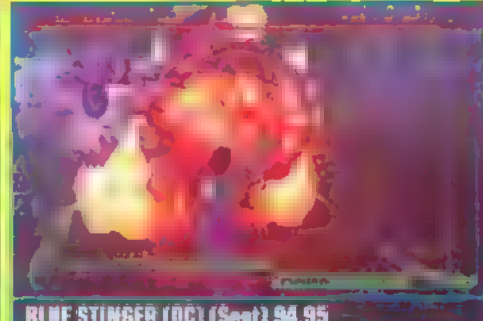
Dreamcast

AB 23.09.99 bei uns

SEGA DREAMCAST DT. INKL. MODEM	499,-	MILLENNIUM SOLDIER-EXPANDABLE	94,95
CONTROL PAD ORIG.		CONTROL PAD ORIG.	99,95
JOYSTICK DC-STICK ORIGINAL	99,95	RACING SIMULATION 2	99,95
RACING CP ORIGINAL	129,95	RED DOG	94,95
VMU-CARD ORIGINAL	64,95	SEGA RALLY 2 (NOV)	114,95
TASTATUR ORIGINAL	59,95	SONIC ADVENTURES	94,95
AERO WINGS	94,95	TOUL CALIBUR (DEZ)	114,95
BLUE STINGER	94,95	SPEED EVILS	94,95
BUGGY HEAT (OKT)	99,95	SUPER CROSS 2 (OKT)	99,95
COOL BOARDERS (NOV)	99,95	FUJUKU ALLSTAR RACER (OKT)	94,95
DYNAMITE COP (OKT)	94,95	TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	94,95
FORMULA ONE (OKT)	114,95	TOY COMMAND	94,95
GET BASS INKL. ANGEL-CARD (OKT)	99,95	TRICK STYLE	99,95
HOUSE OF DEAD 2 + GUN (NOV)	149,95	UEFA STRIKER (OKT)	99,95
INCOMING	94,95	VIRTUAL FIGHTER 3 TB	94,95
KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (NOV)	99,95	WORLDWIDE SOCCER (NOV)	94,95
METROPOLIS	114,95	WWF ATTITUDE (DEZ)	99,95



VIRTUA FIGHTER 3 (DC) (Sept) 84,95



BLUE STINGER (DC) (Sept) 94,95



RACING SIMULATION 2 (Sept) (DC) 89,95 (NOV) 114,95



TRICK STYLE (Sept) (DC) 99,95

Game Boy Color



Mario Golf (NOV) (NOV) 89,95 Command & Conquer (NOV) 109,95

REVOLT	99,95
ROADSTERS '99 (SEPT)	114,95
SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME RACING	109,95
SHADOWMAN (SEPT)	109,95
SOUTHPARK	99,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
STARCRIFT (OKT)	109,95
THE NEW TETRIS	89,95
TONIC TROUBLE (ED) (SEPT)	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	77,77
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	88,88
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
ULTIMATE FOOTBALL (AUG)	99,95
V-RALLY	99,95
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP (SEPT)	119,95
WORLD LEAGUE SOCCER (SEPT)	109,95
WWF ATTITUDE (AUG)	99,95
*ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
 FAX 0931/571602

GAME BOY COLOR	139,-
GAMEBOY POCKET CAMERA	99,-
GBP-CAMERA PRINTER	109,-
LIGHT MAX 2 (INKL. BATT.)	34,95
AC ADAPTER & BATT. PACK	39,95
NETZTEL COLOR POWER SET	39,95
720° SKATE BOARDING	64,95
AMTZ (SEPT)	99,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
BLACK BASS FISHING (SEPT)	99,95
BUGS BUNNY CRAZY CAST 3	64,95
BUST A MOVE 4	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
FIFA 2000	64,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GODZILLA: THE SERIES	44,95
HARVEST MOON	59,95
HOLY MAGIC CENTURY	44,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '99	64,95
JOUST & DEFENDER	64,95
KLUSTAR	64,95
LOGICAL	64,95
LOONEY TUNES (OKT)	59,95
LUCKY LUKE	64,95
MICRO MACHINES 1+2	44,95
MONTEZUMA'S RETURN	54,95
NHL 2000	64,95
NHL PRO '99 (SEPT)	64,95
PAPERBOY (SEPT)	64,95
PITFALL	44,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
R-TYPE DX	64,95
RESERVOIR RAT	64,95
SCHLUMPF 3 (ALPTRAUMLAND)	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
SPY VS. SPY	64,95

STAR WARS: RACER (OKT)	64,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE	64,95
TABALUGA	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
TOP GEAR RALLY (RUMBLE FKT.)	74,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
UEFA STRIKER (SEPT)	59,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE	59,95
YODA STORIES (SEPT)	64,95
ZELDA IV - DX	64,95

SATURN Spitzenspiele

best. geschenkt
 (NUR SOLANGE VORRAT REICHT)

OLYMPIC SOCCER	2,95
CHAOS CONTROL	2,95
BLAST CHAMBER	4,95
ROBO PIT	4,95
THUNDERHAWK 2	9,95
NBA LIVE 98	9,95
STARFIGHTER 3000	9,95
PARODIUS DELUXE	14,95
NHL POWERPLAY	19,95
BLAM! MACHINEHEAD	19,95
BLAZING DRAGONS	19,95
SHELLSHOCK	24,95

BEI BESTELLUNGEN VON 3 ARTIKELN AUS
 DIESEM KASTEN ERHALTEN SIE EIN SPIEL
 UNSERER WAHL KOSTENLOS!
 ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI "PORTOFREIER
 LIEFERUNG AB 3 ARTIKELN" SOWIE "PORTOFREIER
 NACHLIEFERUNG" NICHT BERÜCKSICHTIGT!

SCHNAPPCHEN

SEGA RALLY 2 (DC) (Sept)	114,95
SONIC ADVENTURE (DC) (Sept)	94,95
VIRTUA FIGHTER 3 (DC) (Sept)	84,95
BLUE STINGER (DC) (Sept)	94,95
RACING SIMULATION 2 (Sept) (DC)	89,95 (NOV) 114,95
TRICK STYLE (Sept) (DC)	99,95
STAR WARS: RACER (OKT)	64,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE	64,95
TABALUGA	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
TOP GEAR RALLY (RUMBLE FKT.)	74,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
UEFA STRIKER (SEPT)	59,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE	59,95
YODA STORIES (SEPT)	64,95
ZELDA IV - DX	64,95



Tishman 3 (PS) (Sept) 49,95 Medicall (PS) (Sept) 49,95

PLAYSTATION	49,95
PS2	44,95

Nintendo 64

AERO GAUGE	44,95
BODY HARVEST	49,95
BUCK BUNBLE	49,95
BUST A MOVE 2	49,95
EXTREME G 2	49,95
HOLY MAGIC CENTURY	59,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	49,95
LAMBORGHINI 64	49,95
MYSTICAL NINJA GOEMON	49,95
NBA JAM '99	49,95
NBA PRO '98 (IN THE ZONE)	49,95
PENNY RACERS	49,95
RAKUGA KIDS	49,95
SIUKON VALLEY-SPACE STAT.	49,95
TUROK 2 DT. INKL. SPIELEBER.	77,77
TUROK 2 ENG. INKL. SPIELER.	88,88
VIRTUAL CHESS 64	39,95
WAIALAE COUNT CLUB GOLF	59,95
WIPEOUT 64	109,95
PLAYER'S CHOICE	
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
 FÜR UNSERE KUNDEN
 IN ÖSTERREICH
 LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN

TEL: 0049/931/3545285
 UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN
 IDM 7,8 05, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB



Dreamcast.

DREAMCAST-START I have a

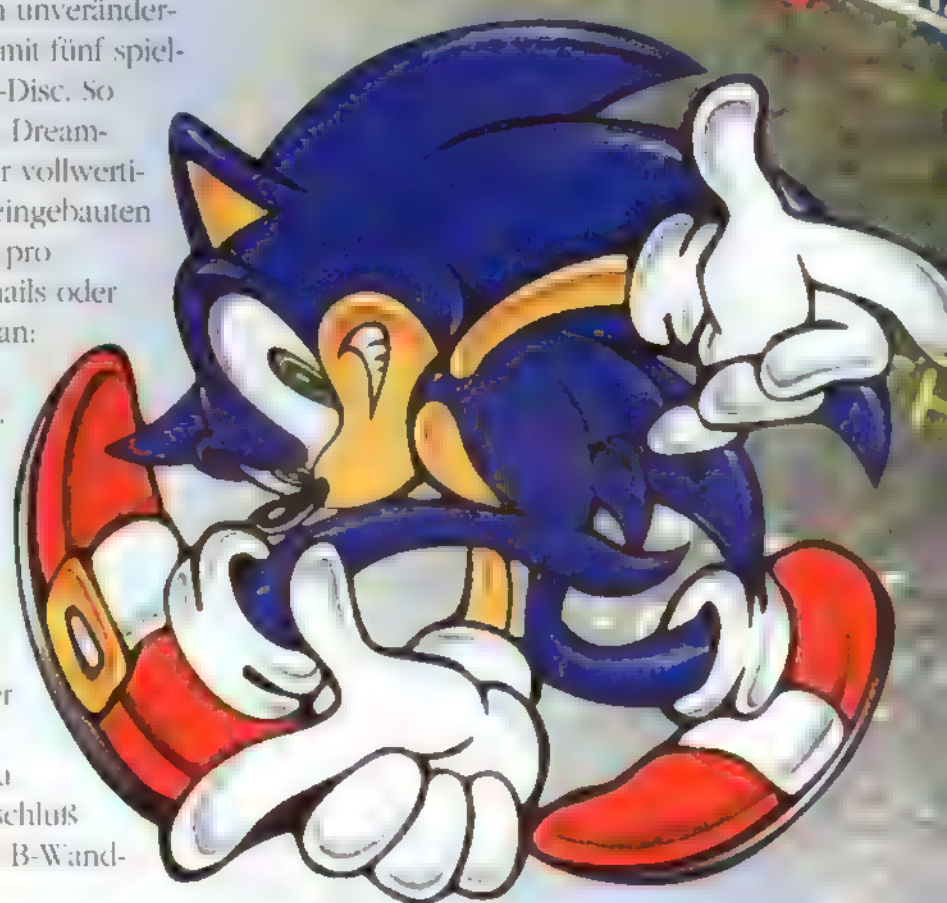
Die stärkste Konsole der Welt kommt nach Deutschland, am 23. September erscheint Segas Dreamcast auch bei uns. In unserer großen „Traumstart“-Vorschau beleuchten wir PAL-Hardware, Segas Marketing-Aktivitäten und die ersten 25 deutschen Dreamcast-Spiele.

Eer Countdown läuft: Nach dem Umzug von Hamburg nach Düsseldorf Ende Mai, arbeitet die deutsche Sega-Abteilung mit Hochdruck an Vertriebsaufbau, Logistik und Marketingkonzept für den Dreamcast-Start in Deutschland. Mehrere TV-Auftritte, vereinzelte Kinospots und zahlreiche Berichte in Fach- und Publikumspressen heizen das Interesse an Segas neuer Konsole kräftig an. Auch wir MANIACS sind heiß auf die PAL-Hardware und haben uns eines der ersten Geräte mit blauem Kringel gesichert.

Alles PAL oder was?

Auf den ersten Blick unterscheidet sich der deutsche Dreamcast nur im Detail von der japanischen Variante, die seit November '98 erhältlich ist. Neben dem andersfarbigen Dreamcast-Logo fällt der Schriftzug „Compatible with Windows CE“ ins Auge. Bei der Japan-Konsole stand da noch „Designed for Windows CE“. Was uns Sega mit dieser Änderung wohl sagen will? Eine Frage, die viele Import-Fans interessieren wird: Laufen NTSC-Spiele auf der PAL-Konsole? Enttäuschende Antwort: Nein. „Bitte eine Spiel Disc einlegen“, lautet der lapidare Schriftzug beim Abspielen einer NTSC-CD. Zum jetzigen Zeitpunkt sind uns keine Wechseltricks (à la Playstation) oder Umbauten bekannt, wir wer-

den Euch in diesem Punkt aber auf dem laufenden halten. Ebenfalls unbefriedigend: Ein RGB-Kabel liegt nicht im Dreamcast-Karton, für knapp 50 Mark müßt Ihr es separat erwerben. Daß Sega an diesem Standard-Utensil zusätzlich verdient, ist ärgerlich, denn neben der beim Deutschland-Start nicht erhältlichen VGA-Box liefert das RGB-Kabel ein deutlich schärferes Bild als das beiliegende AV-Kabel. Neben dem im Vergleich mit Japan unveränderten Controller liefert Sega eine CD mit fünf spielbaren Demos und die „Dreamkey“-Disc. So nennt Sega die Internet-CD für den Dreamcast, mit der Eure Sega-Konsole zur vollwertigen Online-Box mutiert. Mit dem eingebauten Modem surft Ihr mit 33,6 bps (Bits pro Sekunde) im WWW, verschickt Emails oder chattet mit der Welt. Das Tolle daran: Der Online-Spaß kostet Euch nur die Telefongebühren zum Ortstarif. Sega selbst will von Euch für die Internet-Nutzung keinen Pfennig. Exklusiv für Dreamcast-Besitzer ist die „Dream Arena“, in der Gewinnspiele und weitere Specials veranstaltet werden sollen. Natürlich wählt Ihr auch den Server für Online-Spiele an, um dort mit Freunden über's Internet spielen zu können. Wenn Ihr einen ISDN-Anschluß habt, braucht Ihr übrigens einen A/B-Wand-



„Für die gebotene Leistung ist der Preis

MANIAC unterhielt sich mit Thomas Zeitner, Geschäftsführer Sega Deutschland, über den Dreamcast-Erfolg in Japan und das deutsche Marketing-Konzept.

Wieviele Dreamcast Konsolen wurden bislang weltweit abgesetzt?

THOMAS ZEITNER: Wir haben in Japan insgesamt über eine Million Konsolen verkauft.

Liegen Sie damit im

ZEITNER: Ja, wir sind mit der Geschäftsentwicklung sehr zufrieden. Auch mit den Pre-Ordermengen in Europa und in Deutschland sind wir zufrieden. Mit über einer Million Stück in nur vier Monaten ist Dreamcast die am schnellsten durchverkaufte Konsole aller Zeiten.

Welchen Stellenwert hat für die Sega-Zentrale der deutsche Markt?

ZEITNER: Traditionell war der deutsche Markt immer ein wenig zurückhaltender als beispielsweise der englische. Aber gerade in den letzten Jahren hat sich das gewandelt und wir sehen hier große Wachstumschancen. Wie wichtig der Markt ist, sieht man ja beispielsweise auch an unserem Marketingengagement. Für den deutschen Markt spricht



Wechselte im letzten Jahr von Sony zu Sega: Deutschland-Chef Thomas Zeitner.

natürlich auch die Akzeptanz und der Stellenwert des Internet, denn Dreamcast ist ja die erste Online-Konsole, und das mit freiem Internetzugang.

Wieso kostet der Dreamcast in Deutschland 38% mehr als in Japan?

ZEITNER: Das hat unter anderem mit der Mehrwertsteuer und den Importkosten zu tun. Im Vergleich zu anderen europäischen Ländern liegen wir mit 499 Mark von der Preisgestaltung her sehr gut im Rennen. Wenn man bedenkt, was man dafür alles erhält: Gaming und kostenloser, inte-

grierter Online-Zugang ist das wirklich ein sensationeller Preis.

Welches Marketingbudget steht Ihnen für Deutschland zur Verfügung, und wie wird Ihre Marketing-Kampagne konkret aussehen?

ZEITNER: Für die ersten sechs Monate gibt es in Europa ein Marketingbudget in zweistelliger Millionenhöhe. Neben der klassischen TV- und Printwerbung, mit der insgesamt rund 100 Millionen Kontakte erreicht werden, setzen wir auch verstärkt auf Media-Kooperationen und Sponsoring-Aktivitäten bei Trendsport, Musik- und Szeneveranstaltungen. Damit wollen wir unsere Kernzielgruppe der 15- bis 28-jährigen direkter-

IN DEUTSCHLAND Dream



ler, über den Ihr das analoge Dreamcast-Modem an der digitalen ISDN-Leitung betreiben könnt. Ob Sega irgendwann ein ISDN-Modem veröffentlicht, steht noch nicht fest. Leider waren die entsprechenden Einwahlnummern für's Dreamcast-Internet bei Redaktionsschluß noch nicht freigeschaltet, so daß wir Euch erst in der nächsten Ausgabe einen Praxisbericht liefern können.

Viel spekuliert wurde in den letzten Wochen über einen möglichen 60-Hertz-Modus. Sega hielt sich lange bedeckt, doch jetzt platzte die Bombe: Der Dreamcast ist die erste Konsole, auf der Ihr PAL-Spiele in 60 Hertz spielen könnt! Das bedeutet Japan-Konvertierungen in Original-Geschwindigkeit – wenn Euer Fernseher mitspielt und eine 60-Hertz-Darstellung erlaubt. Bei neueren Modellen sollte dies jedoch grundsätzlich der Fall sein. Welche Spiele dieses tolle Feature unterstützen, gibt Sega in den nächsten Wochen bekannt. "Sonic Adventure" gehört auf jeden Fall dazu!

Zurück zur Werbung

Auf der IFA in Berlin fällt der Startschuß für Segas Dreamcast-Marketing. Auf dem über einen Quadratkilometer großen Sega-Stand werden Hardware und Starttitel präsentiert, ein umfangreiches Rahmenprogramm soll die Besucher in Scharen an den Stand locken. So werden bekannte Bands wie „Mr. Ed Jumps the Gun“ für Stimmung sorgen, beim „100.000 US-Dollar“-Shot können wurfstarke Basketballer eine Menge Geld gewinnen. Wieviel genau, konnten wir nicht in Erfahrung bringen...

Bereits seit mehreren Wochen läuft eine Kooperation mit dem Musiksender VIVA, der Dreamcast-Verlosungen durchführt und während der IFA täglich über den Dreamcast-Stand berichten wird. VIVA ist auch die primäre Plattform für Dreamcast-Fernsehsports, über die Sega-Chef Thomas Zeitner in unserem Interview einige Details verrät. In TV-Computermagazinen wie „Neues... die Computershow“ (3SAT) und „NBC Giga“ wurde ebenfalls schon im Vorfeld über den Dreamcast berichtet.

sensationell“

reichen. Rund um die IFA haben wir beispielsweise eine große Kooperation mit VIVA abgeschlossen.

Wird es Fernseh-Spots geben?

ZEITNER: Ja, es wird Kino- und Fernsehspots geben. Bislang gibt es zwei Storyplots, die jeweils mit Musik von Robbie Williams untermauert sind. Unsere Botschaft ist, daß Gaming ein integraler, sozialer Bestandteil des Alltags ist und das setzen wir in Bezug zu Dreamcast. Während in dem einen Spot beispielsweise drei Friseurkunden der Fremdenlegion um die Wette rasieren, versuchen wir in anderen Spot Kinder eine Boje im Meer zu treffen. Zwischendurch sieht man auf dem Bildschirm

Gaming-Slogans wie „Press start to play“ oder „Player 1 wins“.

In England, Italien und Frankreich sponsert Sega bekannte Fußballclubs. Ist ähnliches auch für Deutschland geplant?

ZEITNER: Wir stehen zur Zeit mit unterschiedlichen Gruppen und Personen in Verhandlungen und werden in Kürze hierzu Details bekanntgeben.

Zum Start liefert Sega 80.000 Dreamcasts an den Handel. Kann damit die Nachfrage abgedeckt werden?

ZEITNER: 80.000 Stück ist zunächst einmal nur die Erstauslieferungsmenge. Wir merken aber bereits jetzt, daß die Nachfrage deutlich

stärker ist und bemühen uns hier um entsprechenden Support.

Welche Absatzmenge steht Sega Deutschland für die nächsten Monate zur Verfügung?

ZEITNER: In den ersten sechs Monaten wollen wir 250.000 Stück an den Handel ausliefern.

Mit welchen Durchverkaufszahlen rechnen Sie für 1999 und 2000?

ZEITNER: In 1999 gehen wir von ca. 200.000 und im Jahre 2000 von ca. 500.000 Konsolen aus.

Dreamcast ist doppelt so teuer wie Playstation und N64. Wie erreicht Sega den kritischen deutschen Käufer, der sich von bloßen technischen Daten nicht beeindrucken läßt?

ZEITNER: Dreamcast wird nicht nur doppelt, sondern wahrscheinlich dreimal so teuer sein wie Playstation. Wir gehen davon aus, daß Sony den Preis der Konsole auf 149 Mark senken wird, was dem Wert der Hardware entsprechen würde. Ich sehe hier trotzdem kein Problem. Dreamcast ist eine technisch herausragende 128-Bit-Konsole, die ein einmaliges Spielerlebnis bietet. Zudem eröffnen wir den Gamern zum ersten Mal die Welt des Internets. Nicht der Preis ist entscheidend, sondern der Nutzen, den ich habe. Und der Nutzen heißt bei Dreamcast: Spielspaß. Spielspaß. Spielspaß.

Aktuelle Konsolen im Vergleich

	DREAMCAST	NINTENDO 64	PLAYSTATION
Typ	Hitachi 5H-4	MIPS 4300i	MIPS R3000A
Architektur	64-Bit-RISC	64-Bit-RISC	32-Bit-RISC
Taktfrequenz	200 Mhz	10,5 Mhz	33,8 MHz
Geschwindigkeit	360 MIPS	100 MIPS	33 MIPS
Hauptspeicher	16 MB	4 MB ²	2 MB
Videospeicher	8 MB	-	1 MB
Soundspeicher	2 MB	-	0,5 MB
Typ	NEC/Videologic Power VR2 (100 Mhz)	Eigenentwicklung	Eigenentwicklung
Architektur	128 Bit	64 Bit	32 Bit
theor. Auflösung	640x480	320x256 bis 640x512	256x256 bis 640x512
Standard-Auflösung	640x480	320x256, 640x512 (mit RAM-Pak)	320x256 od. 512x256
Alpha-Blending	Ja	Ja (255 Transp.-Werte)	Ja (5 Transp.-Werte)
Anti-Aliasing	Ja	Ja	Nein
Filtering	Ja (tri-linear)	Ja (bi-linear)	Nein
Bump Mapping	Ja	Nein	Nein
Environment Mapping	Ja	Nein	Nein
Gouraud Shading	Ja	Ja	Ja
Mip Mapping	Ja	Ja	Nein
Texture Mapping	Ja	Ja	Nein
Specular Reflection	Ja	Nein	Nein
Z-Buffer	Nein	Ja	Nein
Kanäle	64	variabel	24 ADPCM
Sampling-Rate	48 KHz	44,1 KHz	37,1 KHz
Typ	60-ROM	Modul	CD-ROM
Kapazität	1.000 MB (1 GB)	64 MB	650 MB
Lesegeschwindigkeit	ca. 3 MB/s	64 MB/s	0,3 MB/s
	Konsole mit eingebautem Modem und 4 Controller-Anschlüssen, 1 Controller, Demo-CD, Internet-CD, AV-Kabel	Konsole mit 4 Controller-Anschlüssen, 1 Controller, AV-Kabel	Konsole mit 2 Controller-Anschlüssen, 1 Controller, Demo-CD, AV-Kabel
Zirka-Preis	500 Mark	250 Mark	250 Mark

¹ MIPS = Million Instructions Per Second – Millionen Befehle pro Sekunde

² Der Hauptspeicher des N64 wird auch für Sound- und Grafikdaten verwendet

Anmerkung: Konkrete Erklärungen zu den genannten Grafik-Features findet Ihr in MANIAC 9/98

Software sells

„Die Branche ist heiß auf den Dreamcast!“ Wie Craves Reza Abdolali erwarten viele Insider auch in den nächsten zwölf Monaten eine breite Software-Unterstützung für die neue Sega-Konsole. Die 32-Bitter sind technisch ausgereizt, Playstation 2 und Dolphin noch in weiter Ferne. Außerdem existiert mit dem Dreamcast nach Jahren wieder eine Plattform für technisch gleichwertige PC-Umsetzungen. Bis auf Marktführer EA sind alle wichtigen Third-Parties an Bord, selbst Sonys Hoflieferant Namco entwickelt für den Dreamcast und hat mit "Soul Calibur" ein beeindruckendes Debüt hingezaubert (Import-Test ab Seite 52). Auch Sega selbst wird, wie schon beim Saturn, für die Perlen in der erwarteten Release-Masse sorgen: Mit Spannung sehnt die Dreamcast-Gemeinde



Wie gehabt: Schon beim japanischen Dreamcast könntet Ihr deutsche Menütexte aktivieren.

dem Genre-Mix "Shen Mue" entgegen. Sega verspricht "ein neuartiges Spielerlebnis" – hoffentlich kommt der Spielspaß nicht zu kurz. Es ist müßig, über Vor- oder Nachteile der ständigen Verschiebungen zu spekulieren: zum Deutschlandstart habt Ihr reichlich Auswahl, um Euch die Wartezeit (bei uns erscheint "Shen Mue" erst im nächsten Jahr) zu verkürzen. Auf den nächsten vier Seiten präsentieren wir Euch alle 25 Dreamcast-Titel, die Ihr bis Ende Oktober kaufen könnt.

MANIAC meint:

Sollte der Dreamcast in Deutschland scheitern, liegt's ganz bestimmt nicht am Start-Sortiment: 25 überwiegend hochwertige Titel erscheinen in den ersten vier Wochen. Ein derart üppiges Startangebot hat die Konsolenwelt noch nicht erlebt. 1:0 für Sega – die Spiele-Qualität ist bekanntlich das wichtigste Kaufargument. Gleich danach kommt jedoch der Preis, und der ist happig: Knapp 500 Mark muß der Erstkäufer für die „Wunderkonsole“ berappen, dazu kommen nochmal ca. 100 Mark pro Spiel. Aber ist der Dreamcast wirklich so teuer, wie von der Konkurrenz gerne behauptet? Wir meinen: Jein! Sonys Playstation kostete beim Deutschlandstart knapp 600, das N64 400 Mark. Bei der modulbasierten Nintendo-Konsole kauft Ihr aber im Prinzip mit jedem Spiel ein Stück Hardware, also kam Euch das N64 beim Start auch nicht viel

billiger. Ein flau-es Gefühl verursacht der Blick nach Japan und Amerika, denn dort kostet der Dreamcast umgerechnet nur 310 (!) bzw. 360 Mark

(USA). Will Sega etwa mit hochpreisigen Abverkäufen in PAL-Land die Kampfpreise in seinen Lieblings-Märkten mitfinanzieren? Das wäre wohl zu fies gedacht, zumindest ist aber ein Spielraum für Preissenkungen erkennbar. Zumal die preisliche Diskrepanz zu den 32-Bit-Maschinen ansonsten noch größer werden dürf-



Liefert das beste Bild, wird aber zum PAL-Start noch nicht erhältlich sein: Die VGA-Box.

25 SPIEL Erhältlich zum



Das Grusel-Adventure (Import-Test in MANIAC 8/99) um Hoid Elliot orientiert sich stark an „Resident Evil“, erreicht aber nicht ganz dessen Klasse. Die PAL-Version bietet deutsche Bildschirmtexte und englische Sprachausgabe. Der Blutgehalt sinkt etwas, außerdem werden keine Körperteile abfallen. Die Todesanimationen wurden aber nicht einfach beschnitten, sondern neu gestaltet. Activision überarbeitete außerdem die Kameraleitung, die im Original Anlaß zur Kritik gab. Das deutsche „Blue Stinger“ hat zudem eine vollkommen neue Verfolgerkamera, die die voreingestellte Kamera der japanischen Fassung ersetzt.



Schon das Japan-Original der anspruchsvollen Formel-1-Simulation (Import-Test in MANIAC 5/99) gefiel uns sehr gut, für den Deutschland-Start wird „RS 2“ sogar noch überarbeitet. Neben einer schöneren Optik mit deutlich größeren Hintergründen und abwechslungsreicheren Texturen wurde auch am Drumherum gefeilt: Ubi-Soft paßt Intro und Soundtrack an europäische Verliehen an und ließ die Motorengeräusche neu einspielen. Ein regelmäßiger Hockenheim-Besucher merkt schließlich, ob's realistisch dröhnt. Nur schade, daß auch das deutsche „Racing Simulation 2“ ohne FIA-Lizenz auskommen muß – willkommen, Herr Schuhhauer!

VOLLES PROGRAMM: Offizielles Zubehör beim Dreamcast-Start

VMS	Vibration Pack	Controller	Arcade Stick	Race Controller	Angel	Lightgun	Keyboard	RGB-Kabel
								
DM 59,95	DM 49,95	DM 59,95	DM 99,95	DM 129,95	DM 199,95 (inkl. „Boss Fighting“)	DM 159,95 (inkl. „Snail 2“)	DM 49,95	DM 49,95

te, Sega-Chef Thomas Zeiner erwartet einen Preisrutsch der Playstation zu Weihnachten. Da spielt das Marketing eine wichtige Rolle. Wenn es Sega gelingt, die Wettbewerbsvorteile (bessere Technik, Online-Anbindung) mit einem "coolen" Image zu kombinieren, sind die etablierten

Konsolen ernsthaft in Gefahr. Freaks wissen Bescheid: jetzt gilt es, den Massenmarkt zu erreichen. Klar ist: Die Ausgangslage für einen Dreamcast-Erfolg in Deutschland ist deutlich besser als beim Saturn-Start vor vier Jahren. Damals gab es einen gleichwertigen Konkur-


renten mit deutlich stärkerer Marketingpower – die Sony Playstation. Diesmal ist die aktuelle Sega-Maschine schlichtweg die mit Abstand stärkste Konsole auf dem Markt! Wir sind optimistisch, werden Segas Bemühungen aber auch in Zukunft kritisch beäugen! /s

E FÜR DEN TRAUMSTART

Dreamcast-Launch am 23. September

INCOMING


RAGE/SEGA



Action pur: Abwechselnd am Boden (mit Panzer, Jeep oder Geschütz) und in der Luft (in Hubschrauber, Kampffluger oder UFO) erfüllt ihr simple Zerstörungsmissionen. Die Gegnerintelligenz konnte in der japanischen Fassung (Import-Test in MANIAC 3/99) wenig überzeugen. Entwickler Rage/Imaginer setzte die Prioritäten im technischen Bereich. Einer der ersten Dreamcast-Titel überhaupt, sorgte „Incoming“ bei Erscheinen durch Detailreichtum und herrliche Lichteffekte für Erstaunen. Mittlerweile hat sich der Eindruck etwas relativiert. Nervige Slowdowns sollen in der deutschen Version nicht mehr vorkommen – schau mal mal.

MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE

RAGE/INFERNO



Inferno hat nur den Namen für Europa geändert. In Japan heißt das Spiel „Expendable“. Wie „Incoming“ ist auch „Millennium Soldier“ ein Fest für FX-Fanatiker: Explosionen im Sekundentakt sorgen für ein Meer an Lichtpartikeln, die Grafik bleibt immer flüssig – bei den wummernden Explosionen ruckeln nur die Lautsprecher. Unser Import-Test in der letzten MANIAC offenbarte mangelnden Tiefgang – nach einigen Stunden machte sich Langeweile breit. Action-Fans mit Hang zur hektischen Effekt-Ballerei sollten den Titel aber vormerken.

POWERSTONE

CAPCOM/EIDOS




KILLER APPLICATION

Eidos hat sich die Europarechte für den Capcom-Prügler gesichert (Import-Test in MANIAC 5/99) und spielt somit in Segas Dreamteam eine wichtige Rolle. Denn „Powerstone“ unterscheidet sich herrlich von gängigen Beat'em-Ups und besitzt fast genügend Schauerwert, um die Sega-Konsole alleine zu verkaufen. Was „Powerstone“ zu etwas Besonderem macht, ist die Interaktion mit eurer Umgebung. Ohne den gelegentlichen Griff zu Holzäpfel oder herumliegender Waffe habt ihr in den taktisch anspruchsvollen Kämpfen keine Chance. Auch optisch ist „Powerstone“ schlichtweg brillant.

SPEED DEVILS

UBI SOFT



Wenn ihr mit anspruchsvollen Simulationen wie „RS 2“ oder „Sega Rally 2“ wenig anfangen könnt, ist der Arcade-Racer „Speed Devils“ genau das Richtige. In der letzten MANIAC sind wir bereits ausführlich auf faszinierende Streckendetails wie einen herumstehenden T-Rex oder ein abstürzendes UFO eingegangen und haben euch das besonders ausgeprägte Crashverhalten der Muscle-Cars ebenfalls plastisch nähergebracht. Auch über den tollen Cash-Modus mit Tuning-Garage, Autohaus und Wettoption wissen elfrige MANIAC-Leser bereits Bescheid. Ob die endgültige Version hält, was die Beta verspricht, lest ihr nächsten Monat.

SEGA RALLY 2

SEGA



„Sega Rally 2“ ist bisher das einzige Dreamcast-Spiel auf Windows-CE-Basis. Befürchtungen bezüglich mangelnder Leistungsfähigkeit bei dieser Entwicklungsvariante wurden durch die Japan-Version (Import-Test in MANIAC 4/99) leider bestätigt. Im Solo- und vor allem im Multiplayer-Modus störten heftige Slowdowns den Spielablauf, ansonsten ist der Sega-Renner aber astrein! Für die deutsche Version hat Sega einige Verbesserungen angekündigt: So stehen mit dem Peugeot 206 GTI und dem Fiat Seicento Sporting zwei zusätzliche Rally-Fahrzeuge in der PAL-Garage, außerdem sollen die größten Slowdowns ausgemerzt werden.

TRICKSTYLE

ACCLAIM



Der Name ist Programm: Als geschmeidig animierter Hoverboard-Sportler zaubert ihr über 40 unterschiedliche Stunts in die Stratosphäre der Zukunft oder bewegt euch dank eingebautem Turbo pfeilschnell über abwechslungsreiche Pisten mit Abzweigungen, Sackgassen und haarigen Kurven. Satt 16 Spielmodi bieten für Stuntmen, Pistonsäue und Allrounder genügend Entfaltungsvarianten, auch für mehrere Mitspieler (max. vier) gibt's spezielle Herausforderungen. Das Fahrverhalten ist dabei erfreulich schnörkellos und die Grafik blitzsauber – genau das Richtige für die ersten Stunden an der neuen Konsole (siehe MANIAC 7/99).

Erhältlich bis Ende Oktober

SONIC ADVENTURE

SEGA



Die Playstation hatte ihr "Ridge Racer", das Nintendo 64 "Super Mario 64" – das Aushängeschild zum deutschen Dreamcast-Start heißt "Sonic Adventure". Das neueste Abenteuer des coolen Sega-Maskottchens schnitt bei unserem Import-Test mit 91% ab (MANIAC 3/99). Am 23. September können sich auch PAL-Spieler von der beeindruckenden grafischen und spielerischen Qualität des Highspeed-Jump'n'Runs überzeugen. Mit Sonic und seinen fünf Freunden durchstreift ihr riesige Welten, löst Rätsel, spielt massiv Secrets frei und setzt Euch mit kniffligen Obermützen auseinander. Die einzelnen Level unterscheiden sich nicht nur optisch: In einer weitläufigen Dschungelwelt sucht ihr Adventure-müdig nach dem Weg. In zahlreichen Highspeed-Kursen wiederum saust ihr rasend schnell durch wahnwitzige Loopings und sammelt so viele Münzen, wie ihr kriegen könnt. Schließlich entspannt ihr Euch im kugelförmigen Körper einer blauen Katze beim Angeln. Ein vorhandenes VMS nutzt "Sonic Adventure" nicht nur als Speicherkarte, auch für ein Tamagotchi-ähnliches Minispiel ist das kleine Elektronikmodul zu gebrauchen. Erwartet ihr als Sonic ein Monster, übertrag ihr es auf's VMS und helft Euren geschlüpften neuen Freund beim Erwachsenwerden. Technisch gelang Sega zwei Monate nach dem Japan-Start eine Meisterleistung: neben flüssigen Animationen und ruckfreiem Scrolling beeindrucken vor allem hochauflösende Texturen.

VIRTUA FIGHTER 3tb

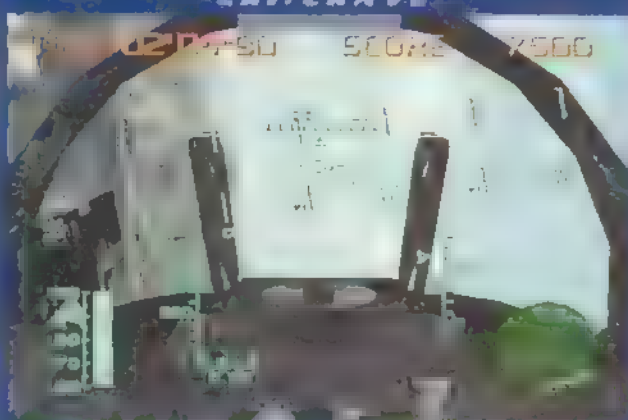
SEGA



Einer von drei Launchtitel in Japan, wird Segas Vorzeigepringer auch beim Deutschland-Start im Hündlerregal stehen. Schon Teil 2 verführte viele Beat'em-Up-Fans zum Saturn-Kauf, auf einen ähnlichen Effekt hofft Sega auch diesmal. Im Vergleich zu "Soul Calibur" wirkt die Optik zwar etwas effektarm, Playstation-Prüger steckt "VF 3" aber optisch locker in die Tasche. Spielerisch waren schon die beiden Vorgänger eine Offenbarung. Teil 3 brilliert mit taktisch ausgefeilten Kämpfen und einem Move-Repertoire mit Dauerspaßgarantie. Die PAL-Version hebt sich durch einen Versus- und einen verbesserten Trainingsmodus von der Japan-Variante ab (Import-Test in MANIAC 2/99).

AEROWINGS

CRUISE



Selbst unser Schriftzeichen-Experte Olli Ehrle mußte beim Import-Test in MANIAC 5/99 (das Spiel heißt in Formest "Aero Dancing") vor dem japanisch-Overkill kapitulieren – schließlich werden die wichtigen Funkanweisungen im Missions-Modus nur gesprochen. In der PAL-Version tauscht ihr zum Glück deutschen Mitteilungen vom Tower und widmet Euch ungestört von Sprachproblemen der "Aero Wings"-Kunstflugschule mit Anfänger- und Rennmodus. Dank simpler Steuerung und flotter Optik sind spannende Tiefflüge garantiert. Elf Jets stehen im Hangar, mit drei Freunden dürft ihr sogar schrittweise Formationsflüge einstudieren – sport schonmal für einige Zusatzcontroller!

DYNAMITE COP

SEGA



Noch ein Dreamcast-Spiel, dessen Name für Europa geändert wurde. Das in MANIAC 8/99 als "Dynamite Deka 2" getestete Japan-Original konnte die Arcade-Fans in der Redaktion vollumfänglich begeistern – nur leider ist der Action-Kracher viel zu kurz! Auch in der deutschen Version werdet ihr den Abspann schnell zu sehen bekommen. Bis dahin tobt ihr Euch auf einem von Terroristen gekaperten Kreuzfahrtschiff richtig aus, setzt zahlreiche Waffen wie Pfefferspray, Uzi, Granaten oder Euro Fäuste taktisch geschickt ein und erlöst Euch an witzigen Gegneranimationen. In vielen FMVs folgt ihr dem finsternen Treiben der Terroristen, am Ende gibt's unterschiedliche Abspanne. Zweispieler-Modi wurden ebenfalls nicht vergessen. Überdies ist die Grafik derart sehenswert, daß ihr gerne ein zweites oder drittes Mal den "Dynamite Cop" mimt.

JIMMY WHITE'S 2:

CUEBALL

VIRGIN



Auf dem PC heißt der Titel "Billard Nights" und konnte durchaus überzeugen. Ob dies auch auf die Dreamcast-Fassung zutrifft, lest ihr nächsten Monat.

THE HOUSE OF THE DEAD 2

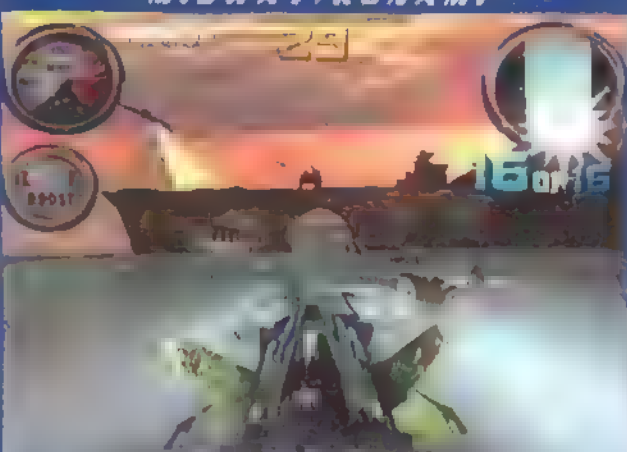
SEGA



Mutig, mutig: Sega schickt auch deutsche Zombiejäger mit Lichtpistole bewaffnet in's Haus des Todes – bevor die BPS anknüpft, sollte aber lieber jemand die Tür zumachen! Unverändert gegenüber der japanischen Fassung (Import-Test in MANIAC 6/99), ist die Arcade-Umsetzung ein optisch überragendes Action-Spektakel, das dank Dreamcast-exklusiven Extras, nicht enden wollenden Zombie-Horden und eines hohen Gore-Faktors niemanden kalt läßt. In Geheimräumen gibt's eine Menge zu entdecken, knallharte Zwischengegner treiben das Dauerfeuerwerk zum Maximum. Läßt die Saturn-Umsetzung des indizierten Vorgängers noch unter pixeliger Optik und konfusom Spielverlauf, ist "HotD 2" ein Riesen-Spaß für Erwachsene. "HotD 2" wird übrigens nur zusammen mit einer Lichtpistole ausgeliefert und kostet rund 180 Mark.

HYDRO THUNDER

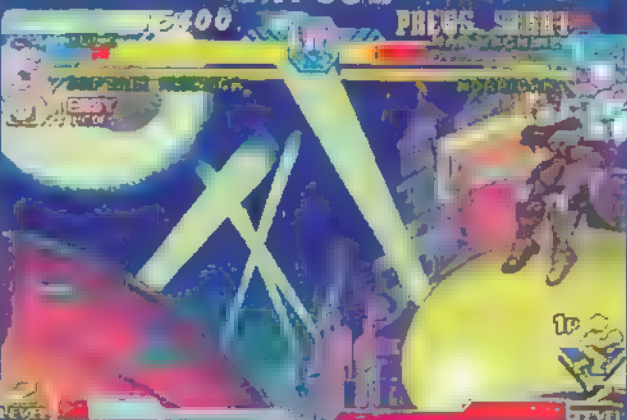
MIDWAY/KONAMI



Geschwindigkeit und Action pur verspricht die Automatenumsetzung "Hydro Thunder". Im futuristischen Rennboot samt hübscher Waffenbestückung jagt ihr über beeindruckend simuliertes Wasser, auch die übrige Optik ist erste Sahne.

MARVEL VS. CAPCOM

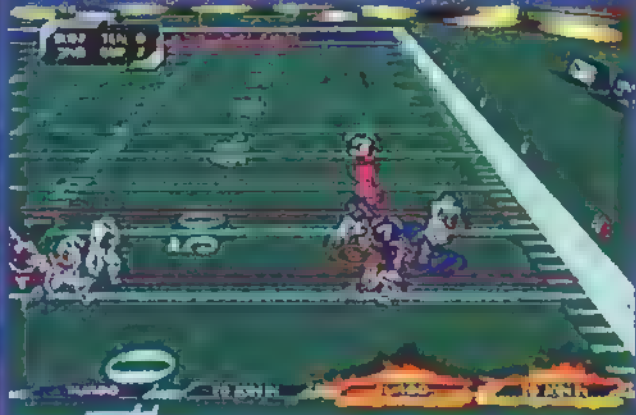
CAPCOM



Der einzige 2D-Titel im 25köpfigen Dreamcast-Starterfeld beweist, daß die PowerVR2-Grafik Einheit auch mit Bitmap-Hintergründen und Sprite-Charakteren zurechtkommt. Ebenfalls keine Probleme haben die meisten Capcom-Prüger in der Kategorie Spielspaß – so auch "Marvel vs. Capcom" (Import-Test in MANIAC 6/99). Damit das Arcade-Feeling nicht nur optisch rüberkommt, solltet ihr Euch aber unbedingt Segas Arcadestick zulegen. Damit steuert ihr Schläge und Tritte der 20 Kämpfer nochmal so gut wie mit dem Standard-Controller. Retro-Prüger dürfen sich diesen Titel vermerken!

NFL Blitz 2000

MIDWAY/KONAMI



Basierte der Vorgänger auf einer im Football-Mutterland erfolgreichen Arcade-Maschine, so erscheint die 2000er-Variante exklusiv für Playstation, Nintendo 64 und Dreamcast. Letztere Adaption profitiert vor allem durch optische Merkmale wie originalgetreue Spieler inklusive korrekter Größe, Statur und Mimik. Als Headcoach dürft ihr auch eigene Spielzüge entwerfen, das vorgegebene Repertoire wurde ebenfalls ergänzt. Wie der Vorgänger legt "NFL Blitz 2000" den Fokus auf ein actionorientiertes Football-Spektakel mit robusten Verteidigern, wurfstarken Quarterbacks und pfeilschnellen Receivern. Dank neuem Vierspieler-Modus scheint das Midway-Football genau richtig für Partystimmung "like America" zu sein.

PEN PEN

GE/INFORMES



"Pen Pen" war einer der drei japanischen Starttitel und überzeugte die MANIAC-Redaktion wenig (Import-Test in MANIAC 2/99). Zwar kann man dem flirrenden Triathlon (Laufen, Rutschen, Tauchen) eine gewisse Originalität nicht absprechen, der Spielspaß hält sich aber in Grenzen: Der Schwierigkeitsgrad ist unausgegoren, der Spielablauf eintönig, die Steuerung nervig. Optisch ist's OK, die farbenfrohe und witzig gestaltete Umgebung gefällt wohl vor allem jüngeren Semestern – eine Zielgruppe, die vom übrigen Dreamcast-Programm etwas vernachlässigt wird. Vielleicht hilft Infogrames "Pen Pen" bei der PAL-Konvertierung ein wenig auf die Sprünge – wartet den Test in der nächsten MANIAC ab!

READY 2 RUMBLE BOXING

MIDWAY/KONAMI



Midway ist neben Sega der fleißigste Lieferant für hochwertige Dreamcast-Titel, besonders auf deren brandneues "Ready 2 Rumble Boxing" dürft ihr gespannt sein. Gegenüber der beeindruckenden E3-Demo wurde der Detailgrad der Kämpfer weiter erhöht, außerdem packte Midway mehr Spezialeffekte in die spaßigen Ringkämpfe. Im Stil von "Punch-Out" prügeln die grotesk überzeichneten Boxer pausenlos aufeinander ein, realistisch abtasten wurde zugunsten eines actionreichen Spaß-Boxens von der "To do"-Liste gestrichen. Dafür gibt's den bekannten Ausruf „Let's get ready to rumble!“ von Star-Ansager Michael Buffer.

TOY COMMANDER

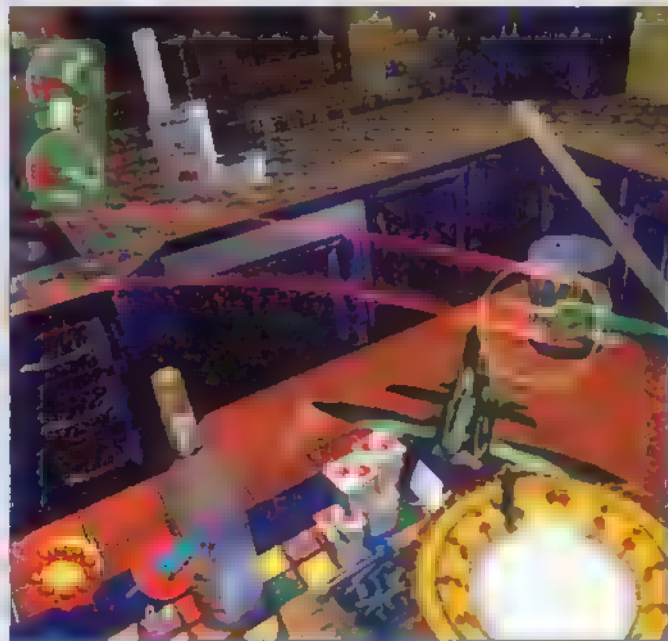
NO CLICHÉ/SEGA



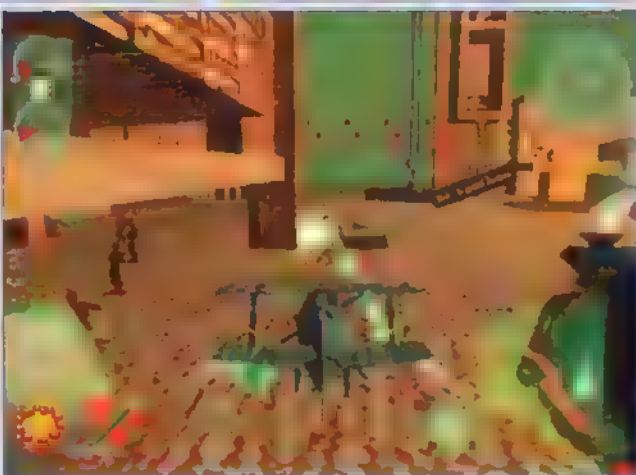
In einigen Levels nehmt ihr auch an verzwickten Rennen durch's Haus teil

Mit "Toy Commander" bereichert eines der qualifiziertesten französischen Programmier-Teams die Produktpalette des Dreamcast. Die in Lyon ansässige Truppe No Cliché ist das erste hauselgongene Studio von Sega Europe, hervorgegangen aus den Entwicklern des Horror-Klassikers "Alone in the Dark" und Adeline, bekannt

durch den Bestseller "Little Big Adventure". In ihrem Debut lassen Euch die Franzosen in die Rolle des Knirpses Guthy schlüpfen, der den Titel des Spielzeugkommandanten von seinem rebellischen Teddy Hugolin zurückerobern muß. In 50 Missionen geht es in Guthys Heim, das in acht Areale wie Kinderzimmer, Küche oder Bad eingeteilt ist, drunter und drüber. Insgesamt 35 Vehikel aus den Kategorien Kampf- und Transportgerät dürfen durch die vollmöblierten Räume gelenkt werden, meist stehen drei bis vier je Mission bereit. Die Aufgaben Guthys gestalten sich so vielfältig wie der Inhalt seiner Spielzeugkiste. So müßt ihr z.B. mit einem Helikopter im Zimmer verstreute Wasserballons finden und mit diesen eine Handvoll Feuerwerkskörper löschen. Oder ihr nehmt am Steuer eines Matchbox-Boliden Platz, um auf einem waghalsig gesteckten Kurs Bestzeiten zu



Held Guthy sorgt mit seinem Spielzeug in Wohnzimmer und Küche sowie sechs weiteren Räumen für Unordnung



Vier Spieler liefern sich im Splitscreen ruckfreie Luftgefechte

erringen. Auch Freunde purer Baller-Action kommen zum Zug, wenn sie mit einem Jäger-Modell B-Boote in der Badewanne versenken oder Geschütztürme neben dem Waschbecken auf's Korn nehmen. Und selbst Strategen gehen bei dem kunterbunten Spielzeug-Spaß nicht leer aus. Mit einem kleinen Lastwagen könnt ihr nämlich Plastik-Soldaten aufsammeln, um sie an taktisch günstigen Positionen in's Gefecht zu bringen. Über 50 Stunden Solo-Spielspaß versprechen die Entwickler, hinzu kommt ein Vierspieler-Modus mit verschiedenen Varianten wie Deathmatch oder Capture-the-flag. Neben einer wunderschönen Grafik besticht "Toy Commander" durch die vielen Details. Sämtliche Objekte dürft ihr manipulieren, nichts ist Staffage. So könnt ihr mit einer Maschinengewehrskalve Lichtschalter und Wasserhähne betätigen oder die Hauskatze triotzen, mit Eurem Panzer Geschirr vom Tisch stupsen oder mit dem Helikopter Zuckerwürfel aufnehmen und in die heiße Schokolade plumpsen lassen. Wohl bekomm's!

Tierquälerei: Mit dem Spitzergeschütz könnt ihr Bleistiftmunition auf die Katze feuern.

RED DOG

ARGONAUT/SEGA



Für Sega arbeitet Argonaut („Croc 2“) an einer oft geladenen Action/Rennspiel-Synthese, die vor allem im Mehrspieler-Modus ein spaßiges Unterfangen darstellen dürfte. Ihr nehmt im Cockpit eines Panzerkuggies Platz und jagt den Konkurrenten Euer Waffenarsenal in's Bloch. Zahlreiche Extras verleihen „Red Dog“ die nötige Würze, weitere Details verschweigt Argonaut. Was wir aber wissen: Die angekündigte Internet-Unterstützung konnte nicht eingebaut werden.

SEGA BASS FISHING

SEGA



Klasse: Sega schaut sich nicht, eine für hiesige Gefilde ungewöhnliche Angelstimulation in's PAL-Startprogramm aufzunehmen. Die japanische Version („Get Bass“, Import-Test in MANIAC 6/99) gefiel unserem Redaktionsangler Olli Ehrle so gut, daß tagelang die freudig verkündeten Gewichtsangaben seiner Fänge durch Mering schallten. Den heiligen Angel-Controller gab er nur ungern in die Hände grobmotorischer Kollegen, die sich der Fisch-Faszination ebenfalls nicht verschließen konnten. Auch in Deutschland geht „Sega Bass Fishing“ nur zusammen mit der Plastik-Angel über den Ladentisch, der Preis liegt bei 299 Mark.

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE

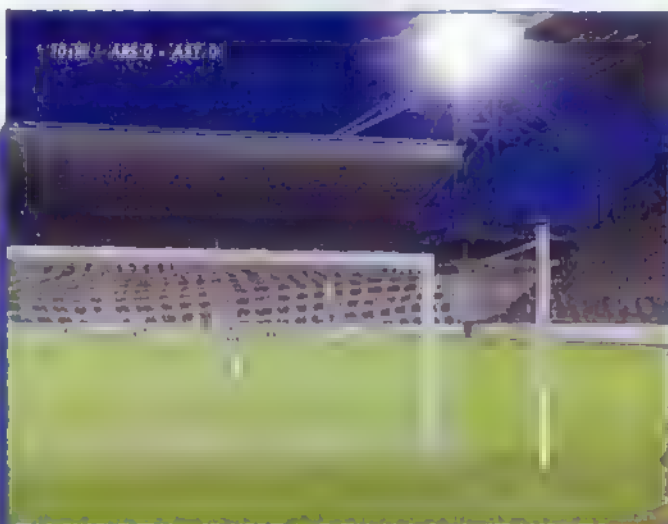
TEKKI/DAVE



Der Nachfolger von „Tokyo Highway Battle“ hat gegen die zahlreichen Rennspiel-Konkurrenten einen schweren Stand. Mit nur einer Strecke (Tokio) motiviert die Autobahn-Raserei nicht allzu lange, zumindest in der japanischen Version. Aus Platzgründen findet ihr den Import-Test übrigens nur im Internet (www.maniac-online.de), den Test der PAL-Version lest ihr in der nächsten MANIAC. Änderungen erwarten wir neben der Lokalisierung nicht, so ist „Tokyo Highway Challenge“ ein optisch ansprechender, kurzfristig unterhaltsamer Dreamcast-Filz. Nur der Quest-Modus hält Euch über längere Zeit am Bildschirm.

UEFA STRIKER

RAGE/INFOGAMES



Wo ist meine Schutzbrille? Die Hintertorkamera offenbart ungewöhnliche Einblicke in's Stadion-Innere.

Bei unserem Besuch in den englischen Rage-Studios (MANIAC 6/99) bekamen wir nur eine frühe Dreamcast-Version zu Gesicht. Jetzt traf endlich die heißersehnte spielbare Fassung im „SofI“-verdunkelten Mering ein. Schnell ließ die halbe MANIAC-Redaktion das Naturschauspiel links liegen und scharte sich für einige heißgekämpfte Matches vor unserem PAL-Dreamcast. Das Angebot an Features ist üppig, dank UEFA-Lizenz spielt ihr alle europäischen Vereinswettbewerbe sowie die Europameisterschaft. Die „Euro Super Trophy“ entspringt sich als vorweggenommene Europaliga, auch eigene Pokal- und Ligawettbewerbe dürft ihr basteln. Zusätzlich wurden weitere Kontinentalmeisterschaften wie die „Copa America“ eingebaut, diese müßt ihr allerdings erst freispielen. Da noch kein (Fußball-) Meister vom Himmel gefallen ist

(außer vielleicht der FCK 97/98...), begibt ihr Euch zuerst auf den Trainingsplatz. In sechs Kategorien (Schießen, Passen, Freistoß etc.) müßt ihr Euer Talent beweisen. Dann geht's auf den Platz – Gras fressen!

Der actionorientierte Spielverlauf sorgt für tolle Begegnungen: Pässe landen wie an der Schnur gezogen beim Mitspieler, und in Nullkommanichts seid ihr vor des Gegners Gehäuse. So entwickelt sich ein spaßiges und unkompliziertes Geheule, das bereits in der Vorabversion einen ausgezeichneten optischen Eindruck hinterläßt. Vor allem bei Wiederholungen in Großaufnahme erkennt ihr den beeindruckend hohen Detailgrad der durchtrainierten Kicker. Muskelstränge an den Beinen seht ihr genauso wie Beulen in der Nase (hoppla). Zahlreiche unterschiedliche Frisuren verleihen den Mannen schließlich das I-Tüpfelchen



Wie bei Premiere: Hautnah begleitet ihr die Mannen beim Marsch auf den grünen Rasen.

Persönlichkeit – die Zeiten von Polygon-Clones sind mit dem Dreamcast endgültig vorbei. Alle Spielernamen sind original, die Daten stammen allerdings noch aus der letzten Saison. Aus Deutschland sind nur international tätige Teams wie Bayern, Berlin und Bremen dabei.



Ole, Ole, BVB: Ein Dortmunder Borusse in Großaufnahme.



So sieht Traum-Fußball aus: Lebensechte Bewegungen (links oben), packende Torraumszenen (links unten) und realistisch wirkende Akteure.

Anmerkung: Der Vollständigkeit halber wollen wir nicht versäumen, kurz auf den 25. Dreamcast-Titel der ersten vier Wochen hinzuweisen. Es handelt sich dabei um den jüngsten Sproß einer zum großen Teil beschlagnahmten Prügelspielerreihe von Midway...

PlayStation™



Mission Impossible
Action-Adv., Sept.



Discworld Noir
Adventure, Sept.



Wipeout 3
Si-Fi Racer, Sept.



Soul Reaver
Action-Adv., erh.



Akte-X (5 CD's)
Adventure, Sept.



Quake 2
3D-Shooter, Sept.



Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung
Action-Adv., Sept.



Star Wars Racer
Action-Racer, Sept.



Rainbow Six
Strategie-Action, erh.



Alien Resurrection
Action-Adv, Sept.



Tekken 3
Beat'em Up, erh.



Resident Evil 2
Horror Adv., erh.

PLAYSTATION GAMES

Akte X (5 CD's) (Sept.) 775,-
 Alien Resurrection (Sept.) 673,-
 Ape Escape 674,-
 Bloody Roar 2 673,-
 Bugs Bunny auf Zeitreise 699,-
 Bundesliga Stars 2000 680,-
 Capcom Generations Vol. 1 684,-
 Carmageddon 673,-
 Cast of Honda Superbike 612,-
 Civilization 2 673,-
 Crash Bandicoot 3 584,-
 Croc 2 584,-
 Discworld Noir (Sept.) 673,-
 Driver 690,-
 FIFA 2000 673,-
 Fighting Force 2 755,-
 G-Police 2 584,-
 GTA Doppelpack 568,-
 GTA London Exp. CD 349,-
 GTA 2 (Okt.) 703,-
 Hard Edge 640,-
 Indiana Jones (Okt.) i.A.
 Kensai 679,-
 Kingsley 673,-
 KKND 2 673,-
 La Muas 24h (Sept.) 735,-
 Legend of Karta 634,-
 Metal Gear Solid 697,-
 Mission: Impossible (Sept.) 735,-
 NBA Live 2000 673,-
 Need for Speed IV 680,-
 NHL 2000 (Sept.) 673,-
 No Fear Downhill (Sept.) 606,-
 Omega Boost 584,-
 Point Blank 2 684,-
 Quake 2 (Sept.) 673,-
 Rainbow Six (Sept.) 684,-
 Ridge Racer Type 4 990,-
 Ridge Racer Type 4 ind. Japan 179,-
 Saboteur (Okt.) 699,-
 Silent Hill 699,-
 Soul Reaver 775,-
 Star Wars Ep. I: Die dunkle Bedrohung (Sept.) 775,-
 Star Wars Racer (Sept.) 684,-
 Street Fighter Alpha 3 673,-
 Street Skater 673,-

Syphon Filter 634,-
 Tomb Raider 3 699,-
 Tomorrow never Dies (Sept.) i.A.
 Twisted Metal 3 (Okt.) 674,-
 UEFA Champions League 775,-
 V-Rally 2 735,-
 Warzone 2100 673,-
 Wing Over 2 735,-
 WWF Attitude 645,-
 Wipeout 3 (Sept.) 634,-
 X-Game Pro Boarder 673,-
PLAYSTATION ANGEBOTE
 Colin McRae Rally Plat. 349,-
 Command & Conquer 2 332,-
 Constructor 349,-
 Crash Bandicoot 2 Platinum 332,-
 Die Hard Trilogy Platinum 332,-
 FIFA 98 Platinum 349,-
 Final Fantasy 7 Platinum 375,-
 Fighting Force 332,-
 Formula 1 97 Platinum 332,-
 Gran Turismo Platinum 332,-
 G-Police Platinum 332,-
 GTA Platinum 332,-
 ISS Pro 98 Platinum 332,-
 Jurassic Park Platinum 332,-
 Lucky Luke Platinum (Okt.) 349,-
 Medieval Platinum (Sept.) 349,-
 Moto Racer 2 349,-
 Need for Speed 3 349,-
 Resident Evil Dir. Cut Platinum 349,-
 Resident Evil 2 Platinum 332,-
 Tekken 3 Platinum 349,-
 Time Crisis Platinum 332,-
 Tomb Raider 2 Platinum 332,-
PLAYSTATION ZUBEHÖR
 Dual Shock Controller Sony 5 Colors 399,-
 Equalizer (Cheat Modul) 345,-
 Joypad Classic Sony 3 Farben 199,-
 Memory Card 1 MB Sony 199,-
 MultiTap Sony 399,-
 Glove 845,-
 Space Station 375,-
 Playstation incl. Dual Shock 1.750,-
 Bitte beachten Sie auch unsere PS-Zubehör Angebote der FA. Sunflex

NINTENDO 64™



Duke Nukem Zero Hour
Action-Shooter, Sept.



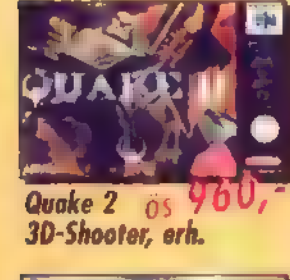
WWF Attitude
Wrestling, erh.



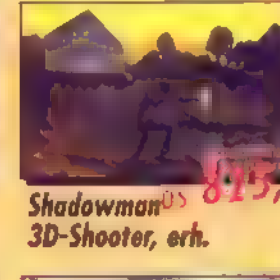
World Driver
Racing, Sept.



Tonic Trouble
Jump & Run, Sept.



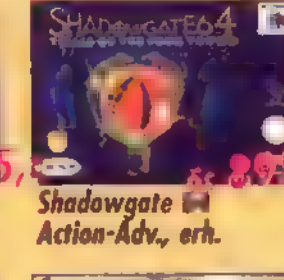
Quake 2
3D-Shooter, erh.



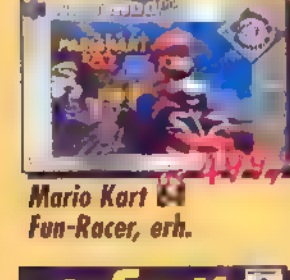
Shadowman
3D-Shooter, erh.



Command & Conquer
Strategie, erh.



Shadowgate
Action-Adv., erh.



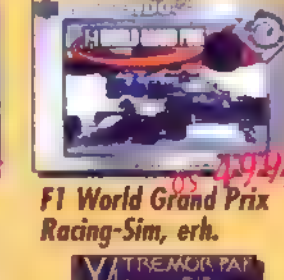
Mario Kart 64
Fun-Racer, erh.



Lylat Wars
Si-Fi Action, erh.



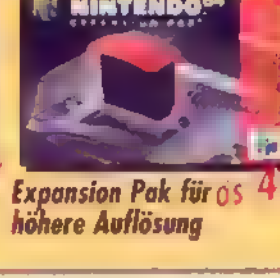
Snowboard Kids
Fun-Racer, erh.



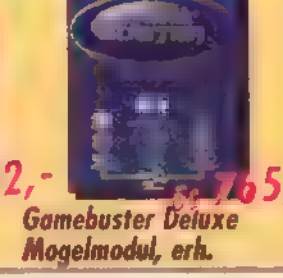
F1 World Grand Prix
Racing-Sim, erh.



Wipeout 64
Si-Fi Racer, erh.



Expansion Pak für höhere Auflösung



Gamebuster Deluxe Modelmodul, erh.



LX4 Rumble Pak incl. 1 Meg Mem. Card

NINTENDO 64 GAMES

1080 Snowboarding 660,-
 All Star Baseball 2000 737,-
 Banjo Kazooie 660,-
 Beetle Adventure Racing 737,-
 California Speed (Sept.) 825,-
 Carmageddon 2 (Sept.) 737,-
 Castlevania 88 825,-
 Command & Conquer 64 825,-
 Diddy Kong Racing 660,-
 Donkey Kong 64 incl. Exp. Pak (Okt.) 899,-
 Duke Nukem Zero Hour (Sept.) 825,-
 Extreme G 2 737,-
 F1 World Grand Prix 2 690,-
 FIFA 99 737,-
 F-Zero X 660,-
 Gex: Enter the Gecko 980,-
 Glover 725,-
 Goemon 2 960,-
 Golden Eye 007 783,-
 Hybrid Heaven (Sept.) 1030,-
 JetForce Gemini (Okt.) 825,-
 Looney Tunes 737,-
 Mario Party 660,-
 Mikro Machines Turbo 64 712,-
 Monster Truck Madness 762,-
 Mortal Kombat 4 825,-
 Nascar Racing 99 737,-
 NBA Jam 88 825,-
 NBA Live 99 825,-
 NBA Pro 99 935,-
 NHL Breakaway 99 825,-
 NHL Pro 99 935,-
 Premiere Manager 64 825,-
 Quake 2 960,-
 Racing Simulation 2 (Sept.) 825,-
 Revolt 825,-
 Rayman 2 (Okt.) 825,-
 Roadster 64 (Sept.) 1030,-
 San Francisco Rush 2 825,-
 Shadowgate 895,-
 Shadowman 825,-
 Smash Brothers 825,-
 South Park 737,-

Star Wars Episode I: Racer 825,-
 Star Wars Rogue Squadron 780,-
 Superman 735,-
 Tonic Trouble (Sept.) 825,-
 Top Gear Overdrive 825,-
 Turck 2 uncut 737,-
 Vigilante 8 825,-
 WCW vs. NWO Revenge 699,-
 World Drivers Championship (Sept.) 825,-
 WWF Attitude 825,-
 Zelda "Ocarina of Time" 650,-
NINTENDO 64 ANGEBOTE
 Buck Bumble 499,-
 Clayfighter 63 1/2 299,-
 Duke Nukem 64 499,-
 FIFA 98 499,-
 F1 World Grand Prix 499,-
 Holy Magic Century 499,-
 ISS Pro 98 399,-
 Lamborghini 64 499,-
 Lylat Wars 499,-
 Mario Kart 64 499,-
 NBA Courtside 349,-
 Quake 64 499,-
 Snowboard Kids 499,-
 V-Rally Edition 99 499,-
 Wipeout 64 399,-
NINTENDO 64 ZUBEHÖR
 4 MB Expansion Pak Original 482,-
 Game Boy Adapter 760,-
 Gamebuster Deluxe 765,-
 Joypad LX 4 transparent 390,-
 Joypad Nintendo in 7 Farben 399,-
 Joypadverlängerung 175,-
 Memory Card Original 249,-
 Nintendo 64 incl. Mario 64 1.790,-
 Nintendo 64 incl. Star Wars Racer 2.190,-
 Passport Adapter 599,-
 Rumble Pak incl. 4fach MC LX4 384,-
 Rumble Pak LX4 benötigt keine Batt. 175,-
 Rumble Pak original 299,-
 SUN Antennenkabel RF-Unit 185,-
 Bitte beachten Sie auch unsere Zubehör Angebote der Sunflex!



Händleranfragen direkt an
 unser Partnerunternehmen

A-5020 Salzburg
 Johannes-Filzer-Straße 49

Direct
GAMES

Tel. 0662/632121-0
 www.directgames.at

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen. Terminverschiebungen durch Hersteller vorbehalten.

Versandkosten incl. Nachnahmekosten ÖS 70,- innerhalb ganz Österreichs. Ihre bis 16 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig, sogar **PORTOFREI**.

Ladenpreise können abweichen!

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

Stelzhammerstr. 9, 4600 Wels
Bestellhotline Mo-Fr 10-18h
www.virtuaworld.at

07242-57108

© Dreamcast™ PAL

Hitachi SH4 200 MHz
Yamaha Soundchip 64 bit 2 MB RAM
Power VR Second Generation GrafiX
Yamaha CD-Rom 12-fach Speed
16 MB-SDRAM Hauptspeicher
8 MB Video-RAM
56k Modem (kostenloser
Internetzugang)

**JETZT VORBESTELLEN
AB 23.09.99 ERHÄLTlich**


**Sega Dreamcast Grundgerät
incl. Joypad, 56k Modem,
Passport-CD, Demo-CD**

ÖS 3.490,-

DREAMCAST SPECIAL SERVICE

Jede Dreamcast-Bestellung (ob Spiel oder Zubehör) ab Warenwert ÖS 700,- VERSANDKOSTENFREI & die ZUSTELLUNG Ihrer "vorbestellten" Ware erfolgt am ERSCHEINUNGSTAG !!!

Sonic Adventures
Jump & Run "Das Beste" ab 23.09.99



ÖS 670,-

Metropolis Street Racer
Racing Sim. mit Orig. Karossen! ab 15.10.99




ÖS 790,-

Virtua Fighter 3tb
3D Prüfler der Spitzenklasse ab 23.09.99



ÖS 670,-

House of the Dead 2
3D-Shoot'em Up incl. Lightgun! ab 01.10.99



ÖS 1050,-

Powerstone
Racing Sim. mit Orig. Karossen! ab 15.10.99



ÖS 790,-

Sega Rally 2
Off-Road Raserei mit Edeloptik! ab 23.09.99



ÖS 790,-



Bestellhotline

07242-57108



Laden & Versand: Stelzhamerstraße 9, A-4600 Wels
Bestellannahme: Montag - Freitag 10:00 - 18:00h
www.virtuaworld.at (ab September '99 online)

Blue Stinger Horror-Adventure mit Si-Fi Touch! ab 01.11.99



ös 790,-

Aero Wings Kunstflug Simulation (Traumoptik!) ab 23.09.99




ös 790,-

Tokio Xtreme Racer Freeway-Racing ab 23.09.99



ös 790,-

Expendable Actionfourwerk ala Contra! ab 23.09.99



ös 670,-

Racing Simulation 2 F1-Racing mit Orig. FIA-Lizenz! ab 23.09.99



ös 790,-

Air Force Delta Kampf-Flight-Sim mit Anspruch! ab 15.10.99



ös 790,-

Mortal Kombat Gold Kultprügler in seiner besten Form! ab 15.10.99



ös 790,-

Redline Racer Bike-Racing ohne Kompromisse! ab 23.09.99



ös 790,-

Soul Calibur Die Referenz im Beat'em Up Genre! ab 01.11.99



ös 790,-

Incoming Action in der Luft und am Boden! ab 23.09.99



ös 670,-

Ready 2 Rumble Comicboxing mit viel Humor! ab 01.11.99



ös 790,-

Trick Style Innovativer Spielspaß auf Hover Boards! ab 01.11.99



ös 790,-

ZUBEHÖR

Dreamcast Controller **ös 399,-**

Race Controller **ös 890,-**

Dreamcast Tastatur **ös 399,-**

Visual Memory **ös 349,-**

Vibration Pack **ös 349,-**

Arcade Stick **ös 690,-**

Dreamcast Lightgun **ös 499,-**

Dreamcast PAL Bestellungen ab ös 700,-
Warenwert Versandkostenfrei! Ihre bis 16 Uhr
bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser
Haus. Dreamcast Special!!! Ihre vorbestellten
Artikel erhalten Sie am
ERSCHEINUNGSTAG!!!

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

Ladenpreise können abweichen!

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer
vorbehalten. Nicht defekte Artikel sind
vom Umtausch ausgeschlossen.
Terminverschiebungen durch Hersteller
vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht!
Beste HÄNDLERBETREUUNG erhalten
Sie bei unserem Partnerunternehmen

**Direct
GAMES**

NUR-HÄNDLER!

Tel. 0662 / 632121-0
Johannes-Filzer-Straße 49
A-5020 Salzburg

DREAMCAST GAMES

Aero Wings (23.09.99)	790,-
Blue Stinger (01.11.99)	790,-
Buggy Heat (01.11.99)	670,-
D 2 (1. Quart. 00)	670,-
Dreamcast Soccer (01.11.99)	670,-
Dynamite Cop (01.11.99)	670,-
Expendable (23.09.99)	670,-
House of the Dead incl. Gun (15.10.99)	1050,-
Incoming (23.09.99)	670,-
Metropolis Street Racer (15.10.99)	790,-
Monaco Grand Prix 2 (23.09.99)	790,-
Mortal Kombat Gold (15.10.99)	790,-
NBA 2000 (Dez. 99)	670,-
Ready to Rumble (01.11.99)	790,-
Red Dog (23.09.99)	670,-
Redline Racer (23.09.99)	790,-
Resident Evil Code: Veronica (01.12.99)	790,-
Sega Bass Fishing incl. Angel (15.10.99)	1350,-
Sega Rally 2 (23.09.99)	790,-
Snow Surfers (15.10.99)	670,-
Sonic Adventure (23.09.99)	670,-
Soul Calibur (01.11.99)	790,-
Speed Devils (23.09.99)	670,-
Tokio Highway Battle Racing (23.09.99)	790,-
Toy Commander (23.09.99)	670,-
Trick Style (01.11.99)	790,-
Uefa Striker (23.09.99)	790,-

DREAMCAST ZUBEHÖR

Arcade Stick	690,-
Dreamcast incl. Joypad, 56k Modem & Demo CD	3.490,-
Dreamcast Controller	399,-
Ferrari Shock 2 Racing Wheel (Lenkrad)	990,-
Tastatur (zum Internet Surfen)	399,-
Lightgun	499,-
Race Controller	890,-
Vibration Pack	349,-
Visual Memory	349,-

Dreamcast™ JP/NTSC



UnderCover os 998,-
Action Adv., Okt.



Soul Calibur os 948,-
Beat'em Up, erh.



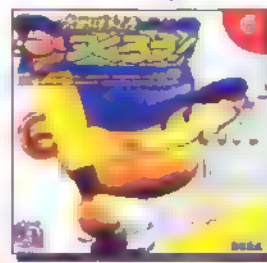
Carrier Horror-Adv. Sept. os 948,-



Cool Boarders Burn Sept. os 948,-



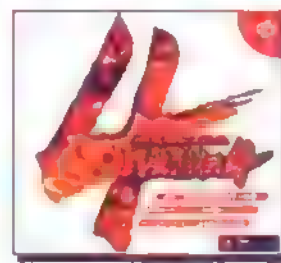
Buggy Heat os 948,-
Off-Road, erhält.



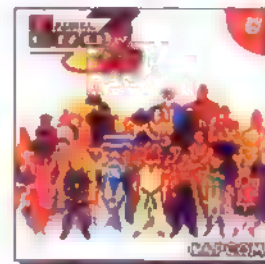
LMAP Baseball Aug. os 948,-



Marioneth Handler Action os 948,-



Toukon Retsuden 4 Wrestling os 948,-



Street Fighter Z3 erhält. os 799,-



Giant Gram os 799,-
Wrestling erh.



King of Fighters Beat'em Up erh.



Air Force Delta Kampfflug erh.

DREAMCAST GAMES

Aero Dancing 948,-
Air Force Delta 948,-
Bio Hazard Code: Veronica (Nov.) 1048,-
Blue Stinger 948,-
Buggy Heat 948,-
Carrier (Sept.) 948,-
Climax Landers 948,-
Cool Boarders DC (Sept.) 948,-
D 2 (Nov.) 948,-
Dead or Alive 2 (Herbst) 948,-
Dynamite Deka 2 948,-
Digit. Horse Racing 948,-
Evolution 884,-
Espionage Agent (Sept.) 948,-
Expendable 948,-
Frame Grinde 948,-
Get Bass incl. Angel 1590,-
Giant Gram 799,-
Godzilla 782,-
Gundam 948,-
Highway Battle 948,-
House of the Dead 2 948,-
House of the Dead 2 + Gen 1490,-
Incoming 948,-
July 782,-
King of Fighters 99 749,-
Let's Make Prof. Baseball 948,-
Maken X (Okt.) 948,-
Marvel vs. Capcom 948,-
Monaco Grand Prix 2 948,-
Pata Pies 948,-
Pen Pen Traction 948,-
Permanent Shogi III 948,-
Pop'n Music 948,-

Powerstone 948,-
Psychic Force 2012 948,-
Puyo Puyo 884,-
Rayman 2 (Sept.) 948,-
Real Sound 2 Incl. D2-Demo 884,-
Redline Racer 749,-
Seaman: Forbidden Pet n.b.
Sega Rally 2 690,-
Seventh Cross 884,-
Shotoku Battle 948,-
Shenmue (Okt.) n.b.
Sonic Adventures 690,-
Soul Calibur 948,-
Street Fighter Zero 3 799,-
Super Speed Racing 749,-
Tetris 4 690,-
Toukon Retsuden 4 948,-
Undercover (Herbst) 998,-
Virtua Fighter 3 tb 690,-
White Illumination 948,-
World Neverland Kingdom 948,-

DREAMCAST ZUBEHÖR

Dreamcast incl. Joypad & 220V-
Spannungswandler 3990,-
Arcade Stick 1054,-
Dreamcast Gun 738,-
Dreamcast Joypad 499,-
Dreamcast Lenkrad 1054,-
Joypad Verlängerung "SUN" 160,-
RGB-Kabel 249,-
Rumble Pak 480,-
S-VHS Kabel Orig. Sega 738,-
S-VHS Kabel "SUN" 299,-
VMS Memory Card 499,-

ZUBEHÖR SUNFLEX PS/N64/DC

MEMORY CARD'S 15-1080 Block in 5 Farben!

120 Blöcke os 279,-
360 Blöcke os 419,-
1080 Bl. os 562,-
mit Kompression

60 Blöcke
ohne Kompression

os 284,-

* erhältlich in 5
verschiedenen
Farben!

os 95,-

* erhältlich in 5
verschiedenen
Farben!

DOUBLE SHOCK CONTROLLER

Video Games 01/99
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut
Playstation Games 12/98
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut



* erhältlich in 5 verschiedenen
Farben!

os 279,-

CLASSIC JOYPAD



* erhältlich in 5
verschiedenen
Farben!

os 95,-

NEU



POWER WING

Xtreme Rumble Power

* erhältlich in 5 verschiedenen Farben!

os 336,-

MULTI TAP



4 Spieler
Adapter für PSX

os 279,-

PLAYSTATION ZUBEHÖR

Antennenkabel RF-Unit 185,-
Double Shock Controller 279,-
Game Hunter (Cheat Modul) 275,-
Joypad Classic 95,-
Joypad Verlängerung 70,-
Link Kabel 70,-
Maus incl. Mauspad 219,-
Memory Card 1 MB 95,-
Memory Card 2 MB 175,-
Memory Card 4 MB NO Compr. 284,-
Memory Card 8 MB NO Compr. 325,-
Memory Card 8 MB 279,-
Memory Card 24 MB 419,-
Memory Card 72 MB 562,-
Power Wing Controller 336,-
Remote Station 498,-
RGB-Kabel Incl. Chinch Ausg. 125,-
VGA-Box 1188,-

NINTENDO 64 ZUBEHÖR

Antennenkabel RF-Unit 185,-
Memory Card 1 MB 120,-
Rumble Pak 120,-
Rumble Pak + 1 MB MC 249,-

DREAMCAST ZUBEHÖR

Joypad Verlängerung 160,-
RGB-Kabel 249,-
RGB Pro incl. Color Booster 590,-
S-VHS Kabel 299,-



Händleranfragen direkt an
unser Partnerunternehmen
A-5020 Salzburg
Johannes-Filzer-Straße 49

Direct
GAMES
Tel. 0662/632121-0
www.directgames.at

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbe-
halten. Nicht defekte Artikel sind vom
Umtausch ausgeschlossen.
Terminverschiebungen durch Hersteller vorbe-
halten.

Versandkosten incl. Nachnahmekosten OS 70,- innerhalb ganz
Österreichs. Ihre bis 16 Uhr bestellte Ware verlässt noch am
gleichen Tag unser Haus. Beim Versenden von 3 lieferbaren
Artikeln gleichzeitig, sogar PORTOFREI.

Ladenpreise können abweichen!

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

Stelzhamerstr. 9, 4600 Wels
Bestellhotline Mo-Fr 10-18h
www.virtuaworld.at

07242-57108

FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE
AUS ZWEITER HAND

Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen



Tel. 07720 / 81 25 57

Fax. 07720 / 81 25 59

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo NES

SONY PLAYSTATION aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf		Ankauf	Verkauf
Konsole mit Pad	100.-	160.-	Legacy of Kain	25.-	59.-
Abe's Exoddus	30.-	59.-	Lifeforce Tenka	25.-	59.-
Ace Combat 2	30.-	65.-	Lucky Luke	30.-	59.-
Asterix	35.-	69.-	Metal Gear Solid	40.-	69.-
Alundra	30.-	59.-	MDK	15.-	39.-
Apocalypse	35.-	69.-	Medievil	35.-	69.-
A bug's life	30.-	69.-	Monkey Hero	30.-	69.-
Atlantis	35.-	69.-	Monopoly	30.-	69.-
A-Train	25.-	59.-	Myst	25.-	59.-
Blaze 'N Blade	40.-	69.-	Music	35.-	69.-
Breath of Fire	30.-	59.-	Nagano	25.-	59.-
Baphomets Fluch	25.-	59.-	Need for Speed 2	25.-	59.-
Baphomets Fluch 2	30.-	69.-	Need for Speed 3	30.-	59.-
Cronicles of the sword	20.-	59.-	Need for Speed 4	40.-	69.-
Crypt Killer	30.-	59.-	NHL '99	35.-	69.-
C.u.C.Alarmslufe Rot	15.-	35.-	Ninja	25.-	49.-
C.u.C.Gegenschlag	35.-	69.-	Nuclear Strike	30.-	69.-
Castlevania	30.-	59.-	ODT	30.-	59.-
Colin McRae Rally	30.-	69.-	Point Blank	25.-	59.-
Colony Wars	25.-	59.-	Popoulos	30.-	69.-
Colony Wars 2	35.-	69.-	Pinball Timeshock	30.-	59.-
Constructor	25.-	49.-	Ridge Racer 4	35.-	69.-
Cool Boarders 3	35.-	69.-	Racing Simulation 2	40.-	69.-
Crash Bandicoot 2	15.-	29.-	Rebell Assault 2	25.-	59.-
Crash Bandicoot 3	30.-	69.-	Resident Evil D.C.	25.-	59.-
D	25.-	59.-	Risiko	30.-	59.-
Darkstalkers 3	40.-	69.-	Riven	30.-	69.-
Dark Omen	35.-	69.-	Road Rash 3D	30.-	69.-
Deathtrap Dungeon	25.-	49.-	Sim City 2000	30.-	59.-
Discworld	25.-	59.-	Suikoden	20.-	59.-
Discworld 2	30.-	69.-	Spyro the Dragon	35.-	69.-
Dead or Alive	30.-	59.-	Syndicate Wars	25.-	59.-
EA-Boxchampion	30.-	69.-	Tekken 3	35.-	69.-
Excalibur	20.-	49.-	Transport Tycoon	30.-	59.-
F1'97	15.-	29.-	Test Drive 5	30.-	59.-
F1'98	20.-	59.-	Therne Hospital	30.-	59.-
Future Cop	30.-	65.-	Time Commando	20.-	39.-
Fifa 99	35.-	65.-	Toca 2	35.-	69.-
Fighting Force	30.-	59.-	Tomb Raider 2	15.-	35.-
Final Fantasy 7	15.-	35.-	Tomb Raider 3	35.-	65.-
Forsaken	15.-	39.-	Twisted Metal	25.-	59.-
Frankreich 98	20.-	39.-	Vigilante 8	20.-	49.-
Grandstream Saga	30.-	59.-	Warzone 2100	35.-	69.-
G-Police	15.-	35.-	Warcraft 2	30.-	59.-
Gran Turismo	15.-	35.-	Wild Arms	30.-	59.-
Gex 3D	15.-	39.-	Wing Commander 3	25.-	59.-
Heart of Darkness	15.-	29.-	Wing Commander 4	30.-	69.-
Hugo 2	35.-	65.-	Wing Over 2	35.-	69.-
Hard Edge	35.-	69.-	WCW nWo Thunder	30.-	59.-
KKND Krossfire	35.-	69.-	WWF Warzone	25.-	59.-
Kensei	35.-	69.-	X-Com	30.-	59.-
Little Big Adventure	25.-	49.-	Z	20.-	59.-

Wir führen Neu- und Gebrauchtwaren für alle Konsolen

Playstation Platinum aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Abe's Odysee	15.-	29.-
Alien Trilogy	15.-	29.-
Command & Conquer	15.-	29.-
Crash Bandicoot	15.-	29.-
Croc	15.-	29.-
D-Derby 2	15.-	29.-
G.T.A. London	15.-	29.-
G.T.A.	15.-	29.-
Hercules	15.-	29.-
Jurassic Park	15.-	29.-
Micro Machines	15.-	29.-
Pandemonium	15.-	29.-
Porsche Challenge	15.-	29.-
Rayman	15.-	29.-
Resident Evil	15.-	29.-
Road Rash	15.-	29.-
Soviet Strike	15.-	29.-
Tekken 2	15.-	29.-
Toca Touring Car	15.-	29.-
Tomb Raider	15.-	29.-
True Pinball	15.-	29.-
V-Rally	15.-	29.-
Wipeout 2097	15.-	29.-
Worms	15.-	29.-

Gameboy aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Game Boy Pocket	40.-	69.-
Aladdin	15.-	29.-
Alleyway	10.-	29.-
Asterix	10.-	29.-
Batman	10.-	29.-
Castlevania	10.-	29.-
Donkey Kong Land	10.-	35.-
Dschungelbuch	10.-	29.-
Dr. Mario	10.-	29.-
Final Fantasy	15.-	35.-
Hook	8.-	25.-
Kirbys Dreamland	10.-	29.-
König der Löwen	15.-	29.-
Lamborghini	10.-	29.-
Lucky Luke	15.-	39.-
Mario Land 2	10.-	29.-
Mystic Quest	10.-	29.-
Power Rangers	10.-	29.-
Pinocchio	15.-	29.-
Prince of Persia	10.-	29.-
Zelda	10.-	29.-
Gameboy Color	50.-	99.-

Neuwaren Playstation

	Ankauf	Verkauf
Konsole mit Dual Shock		239,95
Akuji the Heartless		89,95
Asterix		89,95
Blaze N Blade		89,95
Breath of Fire 3		89,95
Civilization 2		89,95
Croc 2		89,95
C & C-Gegenschlag		89,95
Crash Bandicoot 3		89,95
Driver		89,95
Earthworm Jim 3D		89,95
Fifa 99		89,95
G-Police 2		99,95
Global Domination		89,95
Hard Edge		89,95
KKND		89,95
Leg. Of Kain Soul Reaver		89,95
Monkey Hero		89,95
Metal Gear Solid		99,95
Music		89,95
NBA Live 99		89,95
Need for Speed 4		89,95
O.D.T		49,95
Popoulos		89,95
Racing Simulation 2		69,95
Rayman 2		89,95
Ridge Racer 4		89,95
Silent Hill		89,95
Sports Car GT		89,95
Tekken 3		99,95
Tomorrow never dies		99,95
Toca Touring Car 2		89,95
Warzone 2100		89,95
WCW VS.Nwo:Thunder		79,95
V- Rally 2		89,95

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden

noch am selben Tag abgesendet.

Versandkosten: DM 9,- + Nachnahmegebühr. Für nicht
angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20,-

Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.

Neuwaren Platinum

	Ankauf	Verkauf
Abe's Odysee		49,95
Alien Trilogy		49,95
Bust a Move 2		49,95
Command & Conquer		49,95
Crash Bandicoot 2		49,95
Croc		49,95
Destruction Derby 2		49,95
G.T.A.		49,95
Hercules		49,95
Jurassic Park		49,95
Mickey's Wild		49,95
Micro Machines V3		49,95
Moto Racer		49,95
Porsche		49,95
Rayman		49,95
Resident Evil		49,95
Road Rash		49,95
Soul Blade		49,95
Soviet Strike		49,95
Tekken 2		49,95
Toca Touring Car		49,95
Tomb Raider		49,95
True Pinball		49,95
V-Rally		49,95
Wipeout 2097		49,95
Worms		49,95

GLEICH ANRUFEN !

Neuwaren
Dreamcast

Konsole	579,95	House of the Dead 2	139,95
Joypad Dreamcast	89,95	Get Bass incl. Angel	209,95
Joystick Arcade	159,95	King of Fighter 98	149,95
RGB-Kabel	49,95	Psychic Force 2012	119,95
VMS Memory Card	89,95	Power Stone	149,95
Blue Slinger	139,95	Pen Pen	119,95
Buggy Heat	149,95	Sega Rally 2	139,95
Daytona 2	149,95	Sonic Adventure	139,95
Dynamite Deka 2	149,95	Tetris 4D	109,95
F1-Monaco GP	139,95	Virtua Fighter 3tb	109,95



Weitere 1001 Artikel auf Lager

07/99



Um alle Kämpfer freizuspielen, müßt Ihr das Turnier mehrmals bewältigen. Zuletzt in Xianghuas drittem Kostüm.



Meister aller Klassen: Der gefährliche Edge Master wechselt bei jedem Duell seine Waffe und überrascht mit allen Specials der Kollegen.

Soul Calibur

Sega war schneller: Während Namcos Schwertkampf-Erstling „Soul Edge“ (im Westen „Soul Blade“) für die Playstation umgesetzt wurde, kommen nun Dreamcast-Besitzer in den exklusiven Genuß der Fortsetzung „Soul Calibur“. Gastgeber des spektakulären Kampfsportturniers ist die verlorene Seele „Inferno“, die in ihrer Parallel-dimension auf mutige Herausforderer wartet.

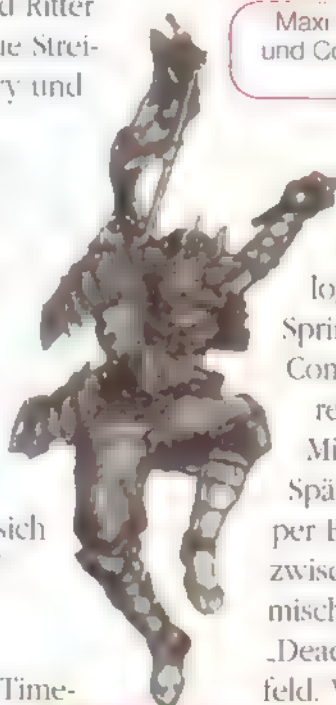
Bis Ihr dort angekommen seid, steht Euch eine Weltreise bevor: 18 furchtlose Waffenexperten aus allen Ländern küren einen würdigen Meister, der Inferno den Garaus machen soll. Unter ihnen befinden sich nicht nur altbekannte „Soul Edge“-Recken wie Ninjamädel Taki, Schwertkämpfer Hwang und Ritter Siegfried, sondern auch neue Streiter wie Peitschenexpertin Ivy und das Allround-Talent Edge Master. Letzterer beherrscht Waffen und Specials aller Kollegen und wählt vor jedem Duell einen zufälligen Kampfstil. Aus dem „Tekken 3“-Lager haben sich zudem Yoshimitsu und Xianghua in's Waffen-Match verirrt.

Wie der Vorgänger verläßt sich „Soul Calibur“ nicht nur auf die gängigen Beat'em-Up-Varianten (Arcade-Turnier, Zweispieler-, Team-Battle-, Time-

Attack- und Survival-Modus). Im geheimen „Extra Survival“ ist jeder Treffer tödlich, der Missions-Modus eröffnet gar neue Prügeldimensionen: Per Auftrag bekämpft Ihr einen bis sechs Kontrahenten in Reihe – hier folgt jeder Kampf



Maxi bleibt die Spucke weg: Bei Würfeln und Combograbs schwenkt die Kamera in spektakuläre Perspektiven.



einem eigenen Regelwerk. Die ersten Aufträge gewöhnen Euch an Steuerung und Spiellogik: Es genügt ein einfacher Sprint um den Feind herum oder ein Combo, um das Missionsziel zu erreichen und die begehrten Missionspunkte zu kassieren. Später duelliert Ihr Euch mit knapper Energie, mit brennenden Ratten zwischen den Füßen, auf einem stürmischen Plateau oder gar in einem „Dead or Alive“-inspirierten Minenfeld. Wegen der japanischen Bild-

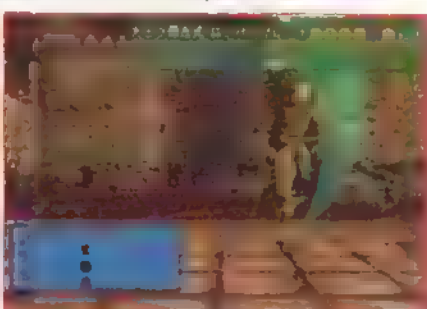
schirmtexte müßt Ihr bei einigen Aufträgen jedoch etwas herumprobieren, denn manche Gegner sind nur mit bestimmten Manövern (z.B. Sprungkicks) zu verletzen. Das ergattete Kopfgeld verpulvert Ihr unter dem Menüpunkt „Art Gallery“: 338 gezeichnete und gerenderte Portraits sowie Posen Eurer Schützlinge erwarten kauffreudige Kunstliebhaber. Hinter

manchen Gemälden verstecken sich obendrein Geheimmodi wie der Vorspanneditor, Martial-Arts-Demonstrationen und das Profil-Menü. In letzterem zaubert Ihr Abspann,



Zappenduster: Bei den mächtigen Powermoves verdunkelt sich für wenige Augenblicke der Himmel.

Digi-Kommentare, Arena und Steckbrief jedes Helden auf den Bildschirm. Besonders begehrt sind die sechs versteckten Paßwörter (wie „Terror of Nightmare“), die Euch auf der japanischen Namco-Homepage (www.namco.co.jp) zu geheimen Tippsseiten führen. Auch der Trainingsmodus mit eingebauter Manöverliste setzt Maßstäbe: Ihr dürft den Sparringspartner Verhaltensweisen (wie Blocken oder Schlagen) zuweisen



Im „Exhibition Theater“ demonstrieren Eure Schützlinge ihre Kampfkünste (links). Im „Opening Direction“-Modus bearbeitet Ihr den Vorspann (2.v.l.). In der Trainingsarena dürft Ihr alle Moves nachschlagen und sie Euch vorführen lassen (rechts).



Wie in „Soul Blade“ blockt Ihr per Feuerknopf: Nur ausgesuchte Helden beherrschen Abwehrgriffe.



Da staunt der böse Inferno: Kombiniert Ihr die Waffenknöpfe, setzt Ihr zu blitzschnellen Wirbelattacken an.

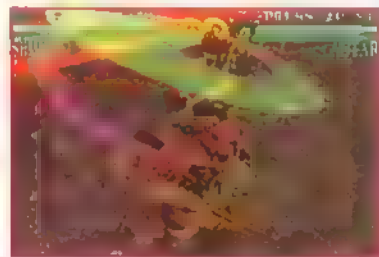
oder ihn „per Hand“ programmieren. Bleibt ein Manöver trotz umfangreicher Statistiken und Optionen unergündlich, laßt Ihr es Euch von der CPU vorführen – mit eingeblendetem Joypad-Schema, versteht sich.

Ebenso umfangreich wie die Spielmodi ist auch das Kampfsystem: Die Feuerknöpfe sind mit Block, Tritt und horizontaler sowie vertikaler Waffenattacke belegt, auf den Zeigefingertasten liegen Feuerknopfkombinationen wie Würfe (Block und Waffe) und das Kräftesammeln für die gefährlichen Powermoves (alle drei Angriffs-Buttons).

Einen leichten Einstieg garantieren die simplen Specials mit einfachen Richtungskommandos, für die Ihr wahlweise das Analog- oder das Digitalpad nützt. Besonders agile Recken wie Wikingerbraut Sophitia beherrschen obendrein Abwehrgriffe, mit denen Ihr eine Attacke

des Gegners in einen Kontergriff oder -schlitzer verwandelt. Das wichtigste Manöver in „Soul Calibur“ ist wie beim Vorgänger der Sidestep: Im Gegensatz zum sicheren Block ermöglicht das (riskante) seitliche Ausweichen eine sofortige Gegenattacke, bevor der Feind zum nächsten Schlag ausholt. Um ein Unentschieden zu vermeiden, hat Namco zu-

Spielmodi ist auch die Optik: Lodernde Flammen, herumwuselnde Ratten, Regen und Laub schaffen eine bezaubernde Atmosphäre; Funken, Energieblitze und Klingenschweif sorgen für beinhardt Martial-Arts-Feeling. Die Optik ist optimal bis in's Detail: Sogar die Digikommentare der Kämpfer wurden auf die Lippenbewegungen abgestimmt! Authentische, aber auch ausgefallene Kampfstile (Voldos Scorpion-Technik) entzücken den Prügel-Fan. Bei den knallharten Schlaggeräuschen und Kampfschreien fühlt Ihr Euch wie im Eastern, die ein-



Um Würfe auszuführen, kombiniert Ihr Block- und Angriffstaste: Für spektakuläre Variationen setzt Ihr sie seitlich oder von hinten an.

dem die „Sudden Death“-Verlängerung erdacht: Schicken sich beide Kontrahenten gleichzeitig ins Jenseits, entscheidet in der anschließenden Bonusrunde der erste Treffer.

Ebenso luxuriös wie Kampfsystem und

gängigen Hintergrundmelodien verstehen sich auch mit jedem normalen Audio-Player: Ein zeitloser Ohrwurm wie der Geigen-Vorspann in „Soul Edge“ ist jedoch nicht dabei.

Der unsichtbare Zaun der Arena vereitelt leider Situationskomik à la „Virtua Fighter 3tb“: Nur im Flug könnt Ihr die Arena verlassen. Von diesem nebensächlichen Manko abgesehen, ist „Soul Calibur“ das spektakulärste Konsolenprügel-spiel, das mit unzähligen Manövern und Combos, versteckten Modi und Geheimnissen für Euphorie sorgt. *oe*

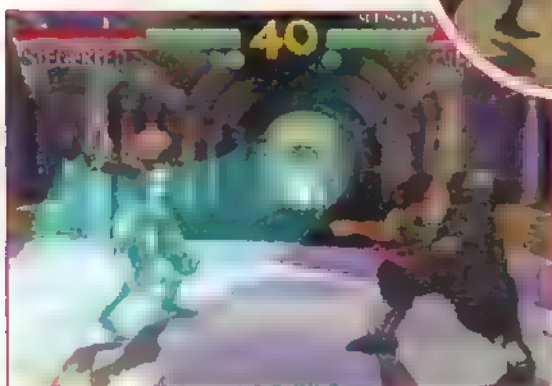
Muster von Mowin, Tel. 0821-5490226



Im Missions-Modus sammelt Ihr Punkte für das „Soul Calibur“-Museum



Hinter einigen Museumsbildern verbergen sich Geheimmodi



Unfair: In manchen Missionen kämpft Ihr mit unsichtbaren Waffen oder Kontrahenten.



Rückenwind ist der halbe Sieg: Auf dem Plateau fegt den Kämpfern ein eisiger Sturm um die Ohren.

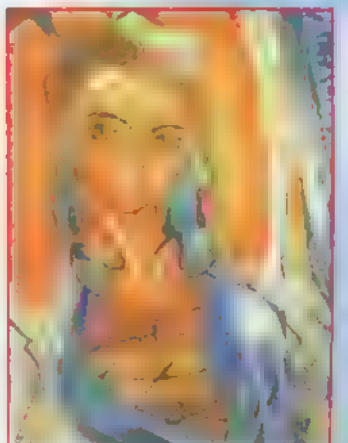
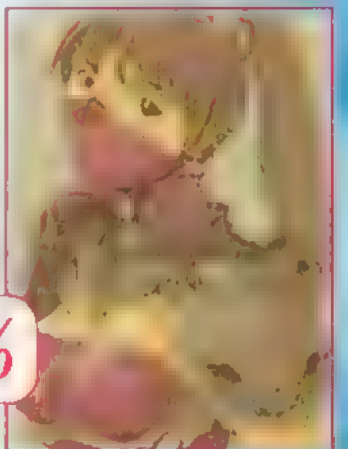
90%

HERSTELLT
NAMCO
SYSTEM
DREAMCAST
BRD-RELEASE
NOVEMBER

Motiviert ohne Ende: Grafisch wie spielerisch bombastische Waffenkeilerei mit unzähligen Geheimnissen und Spezialmodi.

AB 16

In der Museumsgalerie erstet Ihr für Eure Missionspunkte 338 Gemälde, die Ihr per Knopfdruck auf den Bildschirm ruft. Hinter einigen verstecken sich neue Klamotten, Internet-Paßwörter und Arenen, aber auch der Schlüssel zu weiteren Artwork-Sammlungen. Sucht zuerst Xianghuas drittes Kostüm (Bild 039), um den fiesen Endgegner Inferno freizuspielen. Habt Ihr alle Gemälde ergattert, öffnet sich der Dlashow-Modus.





Vorsicht vor Boden/Luft-Raketen: Greift Schiffe nur im Tiefflug dicht über der Wasseroberfläche an.



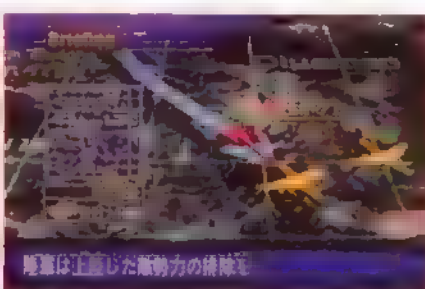
Hereinspaziert: Die Bergmission endet in einer unterirdischen Basis. Zerstört dort den Reaktor!

Airforce Delta

DC Zurrt den Gurt fest und stellt das Rauchen ein: Mit „Airforce Delta“ katapultiert Euch Konami in 14 internationale Krisengebiete, wo Euch pikante Missionen erwarten. Ihr zerstört drohende Bomberstaffeln, säubert Canyons von schießwütigen Guerilla-Helikoptern, zer-

Vor dem Start studiert Ihr die Missionsunterlagen: Eine Animation weist Euch die rechte Route, Haupt- und Nebenziele sind farblich markiert. Lediglich die japanischen Briefing-Informationen bleiben Euch vorenthalten. Macht nix: Für eine erfolgreiche Pilotenkarriere benötigt Ihr sie nicht.

und ballern mit Raketen und Bordkanone. Auch Bodenziele wie Bunker und Panzer wehren sich mit Luftabwehr- raketen und Flag-Geschützen. Glücklicherweise informieren Euch HUD-Anzeigen und der Radar über jede Bedrohung. Im Vergleich zu Namecos „Ace Combat 3“ werdet Ihr von Konami ordentlich durchgeschüttelt: Das Fluggefühl ist wesentlich realistischer als in den abgeschotteten Science-Fiction-Gleitern.



Nachdem Ihr einen Flieger gewählt habt (links), studiert Ihr im „Mission Briefing“ Eure Flugroute und alle Zielobjekte (2.v.l.). Nach dem Einsatz (2.v.r.) klärt Euch eine Statistik über Treffer und Prämien auf (rechts).

stört Chemiefabriken und rettet Kriegsgefangene. Im finalen Showdown verläßt Ihr sogar die Atmosphäre und nehmt einen Spionagesatelliten auf's Korn. Mehr als 20 blitzschnelle Düsenjäger (u.a. Mig 21-Fishbed, Tornado F3 und EF2000-Typhon) warten im Hangar auf mutige Piloten. Nur wenn Ihr ausreichend Bonuspunkte sammelt, dürft Ihr die Jets besteigen: Jedes gekaufte Flugzeug fungiert als Extraleben, falls Ihr mal eine Bruchlandung baut.

Im Einsatzgebiet angekommen, schwirren Euch sofort die Raketen um die Ohren: Technische Manöver wie Landen, Starten und Tanken in der Luft existieren nicht. Die Steuerung ist mit Schubkontrolle, Zielwahl, Raketen- und MG-Feuer stark vereinfacht: Nach ein paar Rollen fühlt Ihr Euch im Cockpit zu Hause. Trotzdem müßt Ihr Euch im Kampf ordentlich anstrengen: Selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad kleben Euch feindliche Abfangjäger am Seitenruder

Trocken und nüchtern erledigt Ihr eine Mission nach der anderen: Eine umfangreiche Rahmenhandlung mit Verzweigungen und versteckten Aufträgen gibt es nicht. Auch die manuelle Bewaffnung Eures Jägers ist nicht möglich: Ihr startet immer mit MG und Standardraketen. Im Tiefflug und in Höhlen hat jedoch die „Airforce Delta“ klar die Nase vorn: In den verwinkelten Städten, engen Schächten und Lagerhallen rinnt Euch bei Mach zwei der Angstschweiß von der Stirn. Neben der durchgehend beeindruckenden Grafik ist auch die Flugphysik (z.B. der Raketen) hervorragend gelungen: Mit etwas Übung gelangen Euch Ausweichmanöver – spannend wie im Kino. *oe*

Muster von Mowin, Tel. 0821 3490226



Stahlgewitter in der Wüste: Im Tiefflug wechselt Ihr laufend das Ziel – drei Raketen spuckt Euer Jet pro Sekunde.

80%

SPIELSPASS



HERSTELLER
KONAMI

SYSTEM
DREAMCAST

BRD - RELEASE
2000

Actionorientierter Flugsimulator mit 14 Missionen: Grafisch und spielerisch exzellent, die Präsentation ist jedoch spartanisch.

AB 12

VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



MARTIN SPIELT:

1. Speed Freaks PLAYSTATION
2. Super Mario Deluxe GAME BOY COLOR
3. Driver PLAYSTATION



OLLI S. SPIELT:

1. Shadowman NINTENDO 64
2. Speed Freaks PLAYSTATION
3. Olli-Allein zuhause! STROHWITTE 64

THOMAS SPIELT:

1. Killer Loop PLAYSTATION
2. Wipeout 3 PLAYSTATION
3. Soul Calibur DREAMCAST



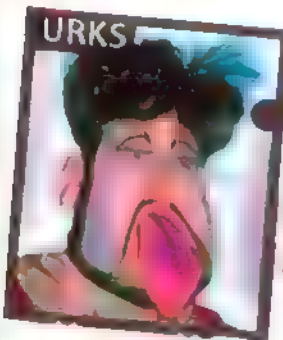
STEPHAN SPIELT:

1. Pokemon Red GAME BOY
2. Soul Calibur DREAMCAST
3. Shadowman NINTENDO 64



OLLI E. SPIELT:

1. Soul Calibur DREAMCAST
2. Giant Gram DREAMCAST
3. Front Mission 2 PLAYSTATION



ULRICH SPIELT:

1. Pokemon Blue GAME BOY
2. Tony Hawk Skateboard. PLAYSTATION
3. V-Rally 2 PLAYSTATION



GEHT SO

Test & Kritik

MANIACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vortabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuer-

scheinungen findet ihr unter „Spiele-Tests“. US- und Japan-Importe werden wiederum unter „Sony Dimension“, „Dreamcast Domain“ oder „Nintendo Nation“ besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation

spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichtigtsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben. Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die

Spielspaß-Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermottz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Den besten und am schnellsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MANIAC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NoGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

88%

MANIAC

HERSTELLER
CYBERMEDIA

SYSTEM
XK MAGA

ZIRKA-Preis
5,90 MARK

GRAFIK SOUND
91% 58%

Nervenerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Die MANIAC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NFL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führt zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.



Shadow Man

"Denn unser sind viele"

Dieser geheimnisvolle Spruch zieht sich durch das ganze Voodoo-Abenteuer.

Ursprung dieser Worte ist das Neue Testament, nachzulesen unter Markus, Kapitel 5, Vers 9 – Jesus heilt gerade einen von mehreren Dämonen besessenen Mann.



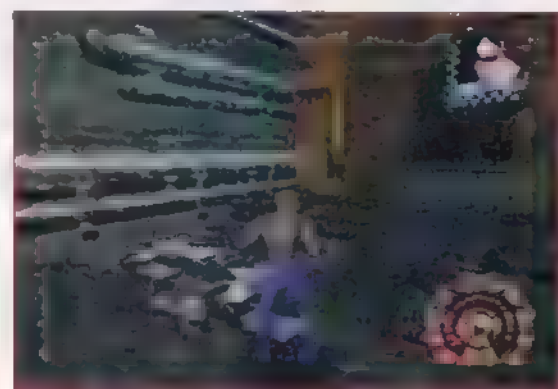
Im Asyl wimmelt es nur so von verrückten Gestalten: Dieser Irre stürzt sich mit messerscharfen Enterhaken auf Euch.



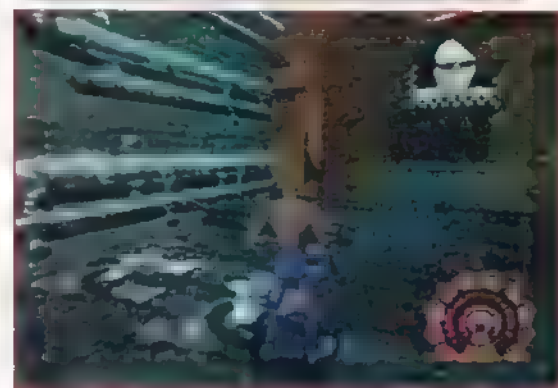
Die Apokalypse ist nahe: Legion, die Inkarnation des absolut Bösen, bereitet seine Wiederkehr in das Reich der Lebenden vor. Seit Jahrhunderten schart er Gleichgesinnte im Reich der Toten um sich. Als wichtigster Helfer steht ihm Jack the Ripper, Architekt der Angst, zur Seite. Seine Aufgabe, ein Asyl für alle rastlosen, dämonischen Seelen zu schaffen, ist nahezu vollendet. Im Herzen dieser Kathedrale der Finsternis thront eine gigantische Maschine, die das Reich mit Energie versorgt und Legion unvorstellbare Macht verleiht. Sollte das Böse Kontrolle über alle dunklen Seelen erlangen, werden die Lebenden in ewiger Verdammnis schmoren.

Es gibt nur eine Hoffnung: "Shadow Man". Mike LeRoi heißt diese Gestalt mit bürgerli-

chem Namen. Sein bisheriges Leben verlief nicht gerade wie das eines Schwiegemutterlieblings von nebenan: Abgebrochenes Literaturstudium, Alkohol, Glücksspiele und schließlich Taxifahrer. Eines Tages wurden er und seine Familie Opfer einer Schießerei – Mike überlebte schwerverletzt, seine Eltern sowie sein kleiner Bruder Luke fanden den Tod. Ohne Erinnerung an vergangene Tage arbeitete er in der Unterwelt New Orleans' als Auftragskiller für den Voodoo-Meister Bokor, bis ihm eines Nachts die Priesterin Nettie die Schattenmaske in den Brustkorb einpflanzte und er so zum



Lo-Res- (oben) und High-Res-Auflösung im Vergleich. Mit Expansion-Pak sieht "Shadow Man" erheblich besser aus.



Wandler zwischen den Welten wurde. In der Rolle von Mike LeRoi, alias Shadow Man, müßt Ihr den bösen Mächten Einhalt gebieten und die Welt vor der Apokalypse retten. Das Abenteuer beginnt in den Sümpfen von Louisiana, wo Ihr Nettie in einer verlassenen Kirche aufsuchen sollt. Auf dem Weg dorthin erlernt Ihr die grundlegenden Aktionsmöglichkeiten Eures Helden in der 3D-Welt, wie z.B. Springen, Klettern, an Seilen sowie Vorsprüngen entlang Hangeln und Schwimmen. In dem Gotteshaus angekommen, erzählt Euch die Voodoo-Priesterin von dem Reich der Toten und dem drohenden Unheil. Neben einer Kriminalakte überreicht sie Euch eine Handfeuerwaffe sowie Lukes Teddybär. Diese drei Gegenstände sind für die weitere Handlung äußerst wichtig: In dem Ordner findet Ihr alle wichtigen Informationen über



Mike kann Abgründe sogar rückwärts meistern: Stützt Euch mit den Beinen an...



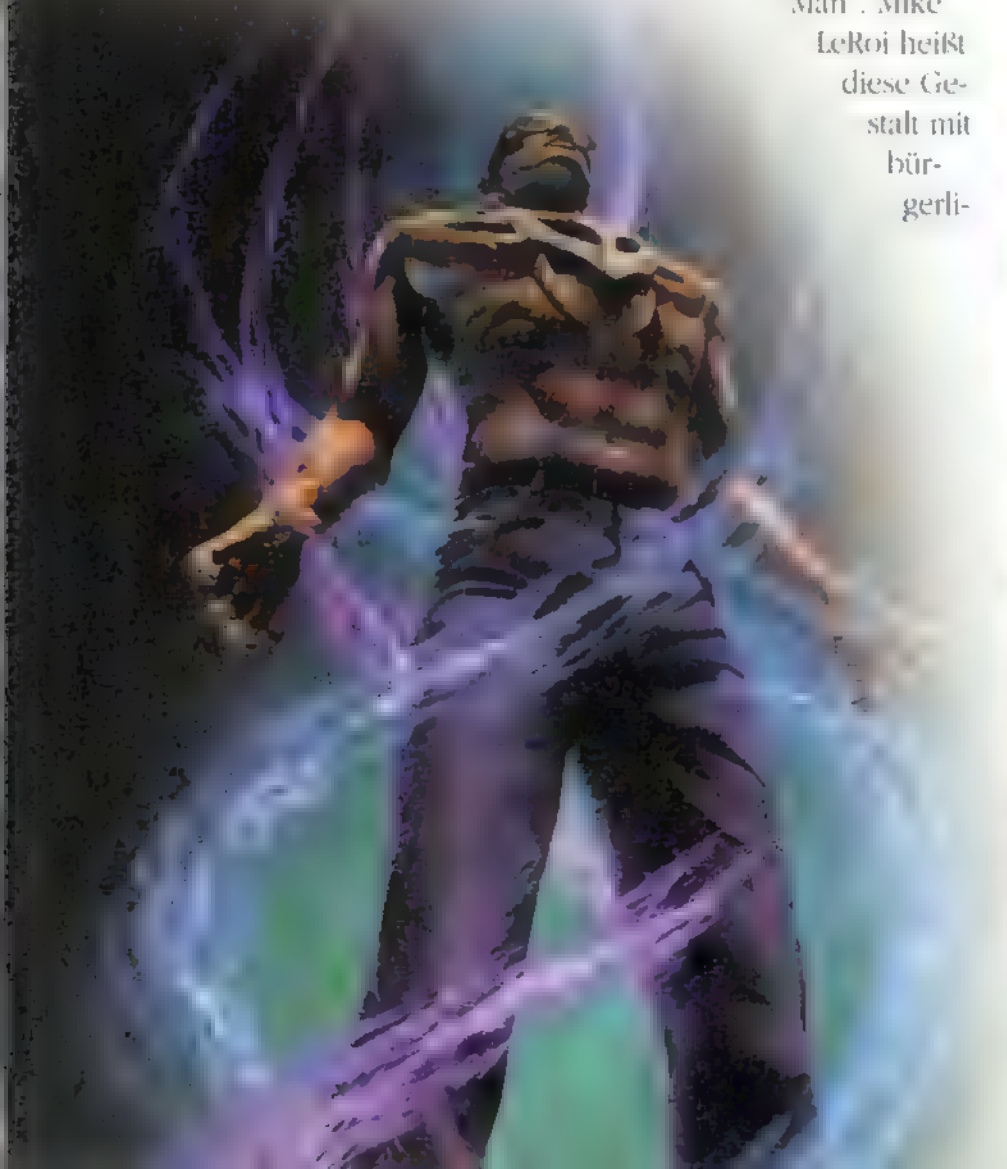
...der Wand ab, drückt den Sprungknopf, und Ihr landet auf der anderen Seite.



Viele Gegenstände wie z.B. Govi stehen auf hohen Vorsprüngen, die Ihr zu Beginn nicht erklimmen könnt...

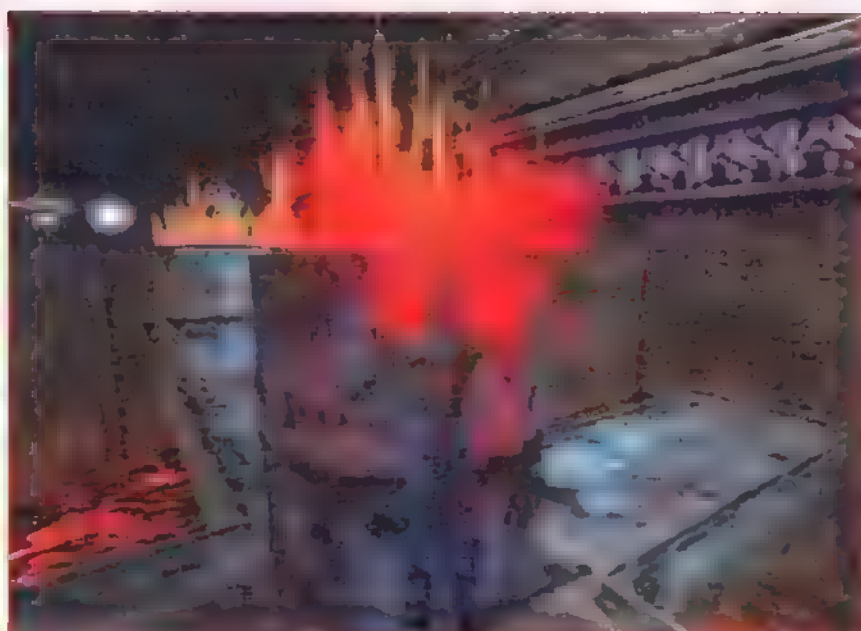


...Mit dem Poigne-Armband ist dies später kein Problem: Klettert einfach an dem Wasserfall aus Blut empor.





Hier ist Timing gefragt: Rotierende Messer sowie hin- und herschwingende Hammer versperren den Weg.



Mit der Voodoo-Tätowierung "Toucher" könnt Ihr ohne verletzt zu werden in's Feuer greifen

fünf Massenmörder, die zusammen mit Legion unsere Welt bedrohen – lest die Seiten deshalb aufmerksam durch! Durch die Macht des (zerfledderten) Stofftiers könnt Ihr jederzeit in das Reich der Toten und zurück wechseln. Eure Waffe arbeitet in der realen Welt ganz normal und feuert gewöhnliche Munition ab. In der Schattenwelt allerdings schießen aus dem Lauf keine Kugeln, sondern heulende Gespenster. Diese feinstofflichen Projektile reißen den Gegnern die geknechteten Seelen aus ihren Körpern und verschaffen ihnen Erlösung. Übrigens: Mike ist zweihändig, d.h. Ihr dürft im Inventar-Menü die rechte sowie linke Hand getrennt verwalten und ihn beispielsweise zwei Waffen gleichzeitig abfeuern lassen.

Nachdem Ihr mit Nettie gesprochen und die Gegenstände erhalten habt, wechselt Ihr via Teddy in das Schattenreich. Dort erwarten Euch bereits die ersten Gegner: Jammernde, in weiße Zwangsjacken gekleidete Gestalten stehen bis zu den Knien in einem See aus Blut und versuchen, Euch mit gespenstischen Tentakeln Lebensenergie zu entreißen. Müßt

Ihr einen Treffer einstecken, wird Euch das im Schatten-Display am rechten unteren Bildrand angezeigt. Drei kreisförmig angeordnete Bögen unterschiedlicher Farbe zeigen Euch Voodoo-Power, Schatten-Level und Lebenskraft (von innen nach außen). Verlorene Energie



Der Massenmörder Milton Pike: Ihr trefft ihn zum ersten Mal in der Welt der Lebenden, wo Ihr nach...

könnt Ihr mit Lebenskraftkugeln wieder auffüllen, die getötete Gegner hinterlassen oder in Gefäßen wie Vasen oder Fässern versteckt liegen. Die Leiste läßt sich erweitern, indem Ihr 100 Cadeaux

(kleine rote Gefäße) sammelt und im Tempel der Loa opfert. Voodoo-Power und Schatten-Level sind miteinander gekoppelt: Habt Ihr eine bestimmte Zahl dunkler Seelen in Euch aufgenommen, erweitern sich die inneren beiden Bögen um einen Abschnitt. Dies verleiht Euch

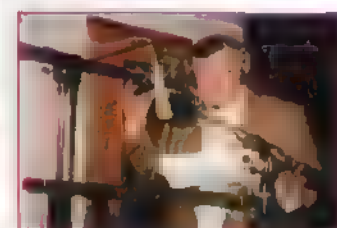
Macht, die über das Schattenreich verstreuten, korrespondierenden Sargtore zu öffnen und so tiefer in Legions Welt vorzudringen. Außerdem seid Ihr nun in der Lage, gefun-



...längerem Kampf feststellt, daß Ihr ihn als Mike LeRoi nicht besiegen könnt. Sucht nach einer anderen Taktik!

dene Voodoo-Waffen wie Asson oder Baton einzusetzen; leider nur solange Ihr orangefarbene Totenschädel vorrätig habt. Auf Eurem Trip durch die nebelfreie 3D-Welt erreicht Ihr immer wieder Stellen, die unüberwindbar scheinen: Feurige Blöcke, Lavaseen oder Wasser-

Acclaim
scheute keine Kosten und engagierte professionelle Synchronsprecher. Insgesamt wurde ca. eine Stunde Sprache auf das Modul gepackt.



Joachim Kerzel (dt. Stimme von Jack Nicholson) als Oberbösewicht Legion



Helmut Krauss (dt. Stimme von Samuel L. Jackson) als Mike LeRoi



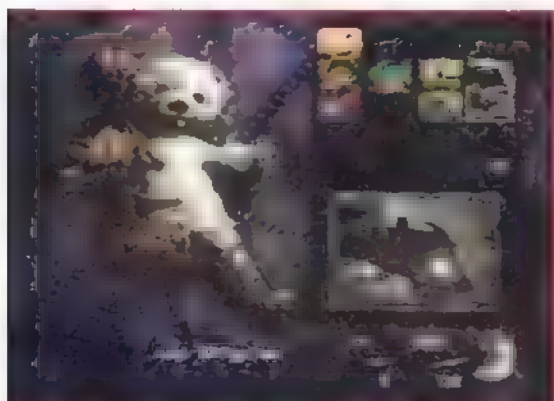
Regina Lemnitz (dt. Stimme von Whoopi Goldberg) als Priesterin Nettie



Tommy Piper (dt. Stimme von Alf) als "Schlange mit Hut" Jaunty

Ich war nicht minder gespannt wie Olli, ob "Shadow Man" nun wirklich so genial ist, wie seit einem halben Jahr von Acclaim versprochen. Nach einigen Nächten vor dem Fernseher bleibt mir nur eine Antwort: Ja. Selten wurde eine derart fesselnde und gruselige Geschichte so perfekt in ein wunderbar spielbares Action-Adventure umgewandelt. "Shadow Man" ist spannend wie ein Roman von Stephen King, surreal wie ein Gemälde von Hieronymus Bosch und dabei motivierend wie "Zelda". Und was mich am meisten fasziniert – Iguaña hat unendlich viel in das 256 Mbit-Modul reingepackt. Die Welt ist so groß und vielfältig, daß even die teils simplen Texturen kaum stören; Sound und Synchronisation sind derart atmosphärisch, daß man die Kompression verschmerzen kann. Ein geschickt inszenierter Gruselfilm mit Euch in der Hauptrolle.

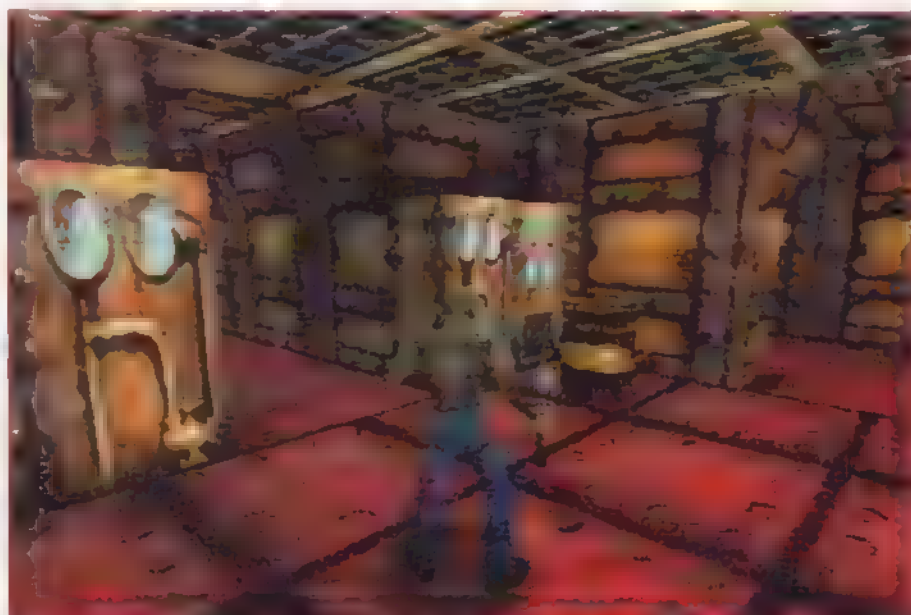
STEPHAN FREUNDORFER



Mit dem Teddybär Eures verstorbenen Bruders wechselt Ihr zwischen den Welten

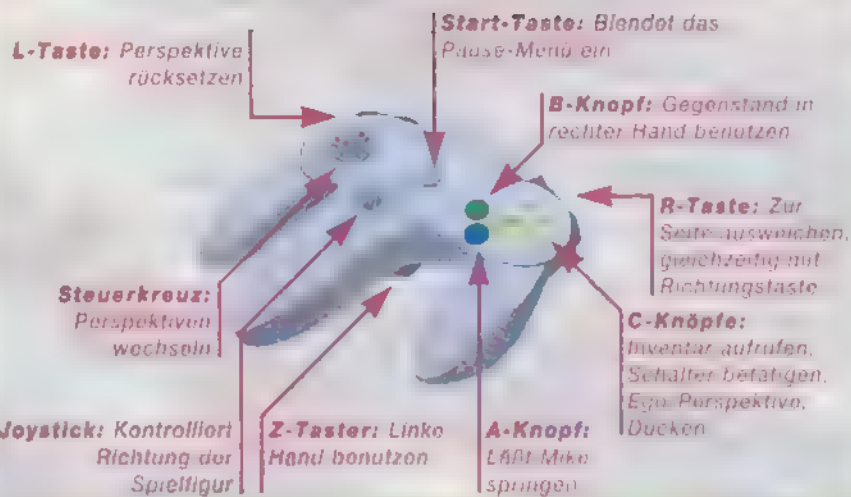


Der Tempel der Loa. Sammelt 100 Cadeaux und bringt sie hierher. Der Lohn: Ein weiterer Lebenspunkt.



Im Keller des Asyls findet Ihr neben zahllosen Maschinen auch Jacks Schlüssel, der die meisten Türen öffnet.

JOYPAD-BELEGUNG



Eure erste Aufgabe: Findet Nettie in der Kirche, die am Horizont erkennbar ist.

fälle aus Blut versperren Euch den Weg. Um diese Hindernisse zu knacken, müßt Ihr Euch Gegenstände und Tätowierungen (Gad) erkämpfen. Diese sind durch teuflische Mechanismen gesichert und von starken Gegnern bewacht – keine leichte Aufgabe. Der Lohn für die Mühe ist beispielsweise das "Toucher"-Zeichen, das Euch den Griff in die Flammen ermöglicht.



Nach dem Mehr-Hype der letzten Monate wird Shadow Man als "Shadows Man" den Erwartungen gerecht. W. J. Miller beeindruckt bis jetzt – nach stundenlangem Auftauchen in der Schattenwelt. Neben spannungsgeladener Action- und Mystery-Elementen, Story, sehr intelligenten Rätseln und spannenden Gegnern, die nicht nur die Action- und Mystery-Elemente auf eine neue Präsentation. Zwar muß man Nintendo 64-typische Kompromisse in puncto Texturvielfalt sowie Soundqualität in Kauf nehmen, aber die Haptik-Optik und die engagierten Synchronsprecher gehören eindeutig zur ersten Gangs – nicht nur auf dem Mainstream. Der ausgewogene Schwierigkeitsgrad und die Verbindung von Action- und Mystery-Elementen, die den Spieler abgibt, ist eine tolle Sache. Die Genieße die ersten 80 Stunden.

OLIVER SCHULTES



Halte! Ihr den Waffenknopf gedrückt, lädt sich Eure Schattenwaffe auf und feuert eine geballte Ladung Gespenster ab. Das rote Zielkreuz zeigt den fixierten Gegner.

Mit den neu gewonnenen Fähigkeiten erlangt auch Ihr Zutritt zum Asyl, dem Herzen der Schattenwelt. Tief im Inneren der Kathedrale befinden sich Portale, die zu den fünf wahnsinnigen Massenmördern führen. Betretet Ihr solch einen Durchgang, werdet Ihr in die reale Welt geschleudert. Ohne Schattenwaffen oder Voodoo-Power müßt Ihr nun Legions Handlangern mit konventionellen Mitteln wie Schrotflinte und Maschinenpistole gegenüberstehen. Mehr wollen wir an dieser Stelle nicht verraten, um Euch die Spannung nicht zu verderben. Näheres dann im Player's Guide der nächsten MAN!AC. Übrigens: "Shadow Man" ist als Dreiteiler auch für die nächste Konsolengeneration konzipiert. Denn unser sind viele... os



Hüpfelstufen und Schalterrätsel in verschachtelten 3D-Labyrinthen halten Euch auf Trab

AB 16

91%

SPIELSPASS

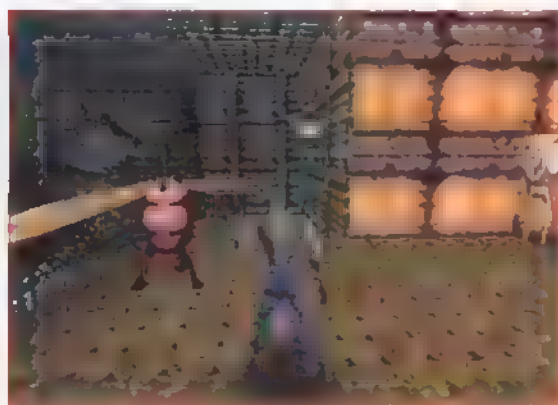
HERSTELLER
ACCLAIM

SYSTEM
NINTENDO 64

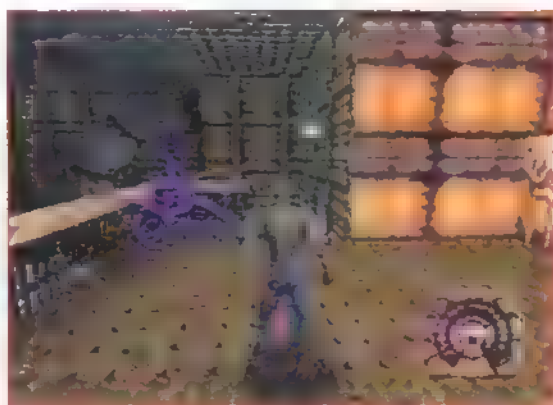
ZIRKA-Preis
120 MARK

GRAFIK 90% **SOUND** 89%

"Zelda" für Erwachsene: Mordbides Action-Adventure mit grandioser Atmosphäre, aufregender Optik und massig Rätseln.



Das Objekt der Begierde: Die Dunklen Seelen sind in den Gobi-Behältern verborgen...



...Schießt mit Eurer Schattenwaffe auf den roten Behälter und befreit sie aus der Hülle...



...Nehmt anschließend die Dunkle Seele in Euch auf. Je mehr Ihr sammelt, umso stärker wird Shadow Man.



PORTOKOSTEN
Bei Nachnahme 9,50 DM (Ausland 30,00 DM)
Bei Vorkasse 3,00 DM (Ausland 10,00 DM)
Ab 150,00 DM Portofrei (nur in Dtl.)

MODCHIP

NEU

Mit diesem Qualitäts-
Modchip können Sie ALLE
Importspiele abspielen. Durch
die neue "IQ" Technologie
laufen auch FINAL FANTASY
8 oder SILENT HILL!

TOP PREIS: 10,00 DM
AB 5 STK. 7,90 DM
AB 15 STK. 5,50 DM
AB 50 STK. 4,90 DM

MODPLATINE
F. IMPORTE

Die günstige Alternative ohne "Growth" Technologie. Natürlich mit DEUTSCHE FAMILIENFÜR

499 DM

CONTROLLER

DUAL TWIN SHOCK 29,99 DM

X-PLÖDER PRO
Finden Sie ohne PC selber Codes
heraus. Natürlich in Deutsch!
139,00 DM

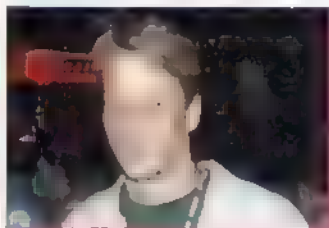
04131 / 850610

LAUREN	Mo-Fr	10.00-18.30	GROSSHANDEL	Mo-Fr: Wandlitz
		10.00-18.00	Telefon	0211 22 29 20 - 30
JOHNSON	Mo-Fr	10.00-18.00		0211 22 29 20 - 40

Tony Hawk's Skateboarding



Tony Hawk,
Skateboard-Gott:
Der 31jährige
Wahlkalifornier
gilt weltweit als
der beste Skater
unserer Zeit. Er
hat in seiner über



VIPs vor der
MANIAC-Linse: Tony
Hawk lief uns auf der
E3 über den Weg.

15jährigen
Karriere fast alle
wichtigen Titel
mindestens ein-
mal gewonnen und
belegt u.a. bei den
Extreme Games
von ESPN
regelmäßig
Podestplätze.
Neben vielen von
ihm ersonnenen
Tricks wie den
Stale Fish oder
Madonna beein-
druckt sein jün-
gerster Erfolg: Als
erster Skater
überhaupt gelang
ihm in der
Halfpipe ein ge-
standener 900.



Zum Glück ist es Sonntag. Wenn Ihr mit Karacho durch das Einkaufszentrum braust, müßt Ihr keine Kollision mit unachtsamen Einkäufern befürchten.



Während Skateboarden in Deutschland eher ein Minderheitenhobby ist, hat sich die Begeisterungswelle in den USA bis heute gehalten – Euro-sport-Zuseher überzeugen sich davon bei den alljährlichen Übertragungen der Extreme Games. Symbolfigur und „Skater des Jahrzehnts“ ist der Amerikaner Tony Hawk, der mit seinem Namen für Activisions neue Trendsportsimulation wirbt. Neben dem Meister selbst stehen bei „Tony Hawk's Skateboarding“ neun weitere Profis zur Wahl, die entweder die Halfpipe oder das „Street Skating“ bevorzugen.

Zu Beginn macht Ihr Euch mit der einfach erlernbaren, aber variantenreichen Steuerung vertraut. Um einen Trick auszuführen, geht Ihr erst durch einen Druck auf die Kreuztaste in die Knie: Laßt Ihr los, vollführt Euer Profi einen Sprung (in Skaterdeutsch „Ollie“ genannt). In der Luft entscheidet Ihr Euch fix für die Art des Tricks: Mit der Kreistaste und einer Richtung startet Ihr einen „Grab“, der Quadratknopf dagegen ist für „Kicks“ gedacht. Seid Ihr in der Nähe eines Geländers abgesprungen, bietet sich ein „Grind“ an: Hier rutscht Ihr mit Eurem Board an der Kante entlang, müßt aber darauf achten, nicht das Gleich-

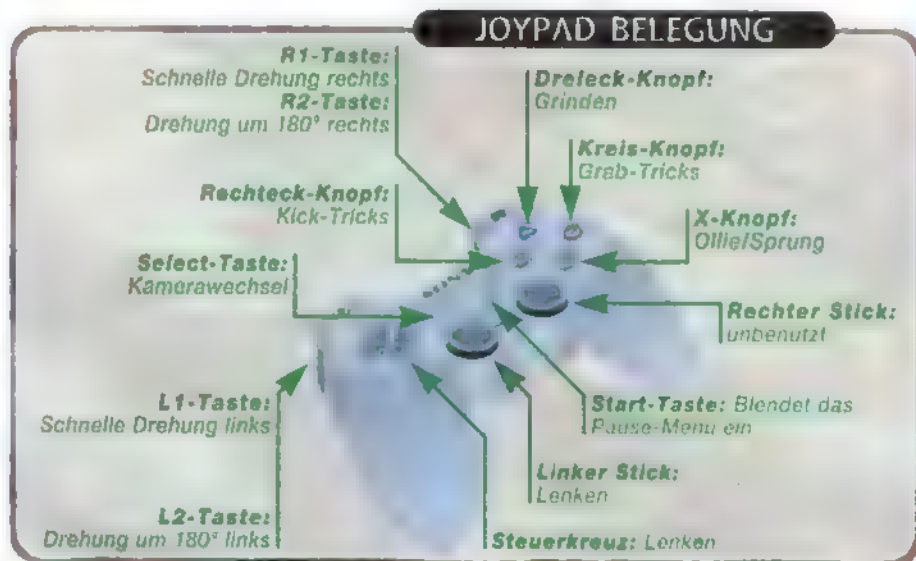


Das tut schon beim Hinsehen weh: Haut es Eure Skater auf die Nase, fließt schon mal kräftig Blut.

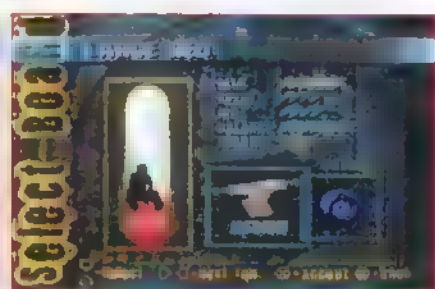


Ich fähr Dich: Der links Skater erobert beim „Graffiti“ eine Rampe zurück, während der rechts intensiven Bodenkontakt sucht.

gewicht zu verlieren. Natürlich sind Eure Optionen auf dem Boden stark eingeschränkt. Für wirklich anspruchsvolle Aktionen nutzt ihr die überall herumstehenden Rampen und Half- bzw. Quarter-Pipes ebenso wie trockengelegte Pools. Hier schafft Ihr mit viel Schwung beeindruckende Tricks, die kombiniert mit Spins um bis zu 720° zu Beifallsstürmen animieren. Gelingt es Euch, mehrere Grabs oder Spins zu kombinieren, explodiert Euer Punktekonto förmlich; außerdem füllt sich die „Special“-Leiste. Nur wenn diese randvoll ist, ist Euer Skater in der Lage, einen seiner drei herausragenden Signaturtricks auszuführen. Bei einem „Bail“ (Sturz) ist die Chance sofort wieder vergeben. Seid Ihr alleine mit dem Board unter-



Freier Flug: An der Stauwand ist gezielte Kontrolle lebens wichtig – ein Sprung daneben, und Ihr werdet weggeflutet.



Ritter der Neuzeit: Skateboard-Opa Tony Hawk und die anderen Vollblutprofis werden mit den wichtigsten Daten vorgestellt. Auch bei den Boards ist eine kluge Wahl wichtig. Während die Radfarbe nur Kosmetik ist, läßt sich am Gelenk die Wendigkeit beeinflussen.



Die speziellen Signaturtricks der einzelnen Profis müßt Ihr Euch erst mit einer aufgeladenen Energieleiste verdienen.

An der gelben Schrift erkennt Ihr, daß dieser Grind ein besonderer Trick ist: Jetzt nur nicht vorzeitig herunterfallen!

wegs, macht Ihr Euch mit dem Gelände in einer Trainings-Session ohne Zeitdruck vertraut oder absolviert einen zwei Minuten langen „Run“ auf der Jagd nach Punkten. Dabei ist Abwechslung oberste Pflicht, für jede Wiederholung eines Tricks kassiert Ihr immer weniger Zähler. Kernstück von „Tony Hawk's Skateboarding“ ist der Karriere-Modus. Hier startet Ihr in einer alten Fabrikhalle und müßt Euch durch das Erfüllen von Aufgaben Videobänder verdienen, die bessere Ausrüstung und die insgesamt zehn Levels freischalten. Neben eigens dafür gebauten Skateparks kommt Ihr so auch an ausgefallene Lokalitäten wie das örtliche Einkaufszentrum oder den Pfad an einem Wasserkraftwerk entlang. Gefährlich wird es in den Städten, so manch

unachtsamer Boarder wurde schon von einem Taxi umgefahren... Ein Video erhaltet Ihr, wenn Ihr eine vorgegebene Punktezahl erreicht; aber auch für das Sammeln der fünf Buchstaben von „Skate“ gibt es welche. Versteckte Bänder sind meist an nur mit besonders haarsträubenden Aktionen erreichbaren Orten zu finden, leichter sind dagegen einige Spezialaufgaben. So sollt Ihr z.B. im Schulhof schlicht über fünf Tische grinden, um die Belohnung zu kassieren. Zwischendurch nehmt Ihr an Wettbewerben teil, die von Punktrichtern kritisch bewertet werden. Gesellige Skater wählen aus drei Spielmodi: Bei der „Trick Attack“ rauscht Ihr gemeinsam im Splitscreen durch die Arena und versucht, am Ende der Zeit mehr

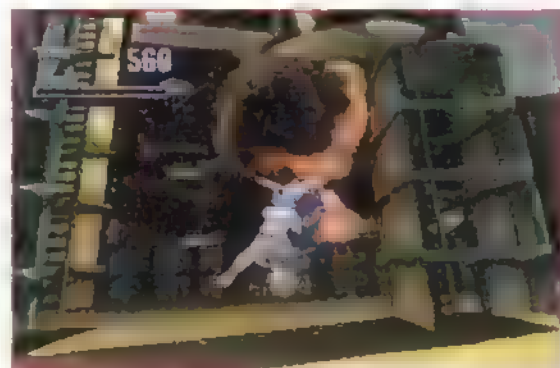
Punkte ergattert zu haben als der Konkurrent. Eine Stufe heftiger ausgefallen ist „Graffiti“: Hier färbt Ihr Rampen oder Geländer durch Tricks in Eure Farbe; diesen Besitz kann Euer Gegner nur dann abnehmen, wenn er dort seinerseits eine schwierigere Aktion vollführt. Gemächlicher geht es beim „Horse“ zu: Hier springt Ihr über ein Hindernis und legt eine Punktschere vor, die Euer Gegner hinterher mit seinem Versuch übertrumpfen muß. us

Entwickler Neversoft

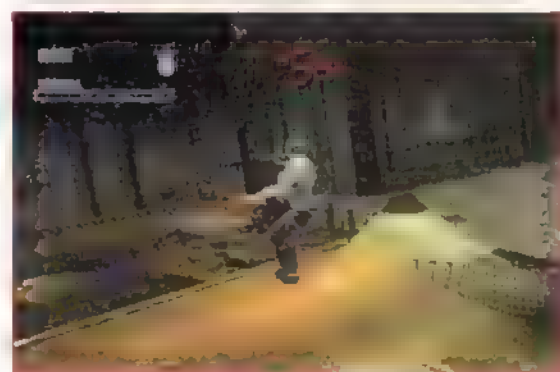
wagt sich mit „Tony Hawk's Skateboarding“ an sein erstes Sportspiel. Debüt der 1994 gegründeten Firma war das wenig berauschende „Skeleton Warriors“, danach folgten mit



der Playstation-Umsetzung von „MDK“ und „Apocalypse“ zwei populäre Actionkracher. Das zweite aktuelle Projekt des 20-köpfigen Teams ist die Umsetzung von Marvel-Held „Spider-Man“.



Ob eine Leinwand mit Videoclips (oben) oder ein geheimer Raum (unten): In den Arenen gibt es viel zu entdecken.



„Tony Hawk“ ist eine Wucht. Das rasante Herumskaten motiviert durch die einfach zu begreifende, aber schwer zu meistende Steuerung (richtiges Landen muß gelernt sein) und das feine Tricksystem. Mit jedem neuen Versuch stellt Ihr immer spektakulärere Stunts auf die Beine, der erste gezielte Spezialtrick ist ein besonderes Erlebnis. Dank der tollen Fahreranimation und Kameraführung sind die Aktionen großartig in Szene gesetzt und vermitteln zusammen mit der stilischen Skatermusik den Rausch des Boardens. Auch die ausgeklügelten Levels motivieren mit den abwechslungsreichen Aufgaben langfristig. Besonderes Lob gebührt den Zweispieler-Modi, nicht zuletzt beim „Graffiti“ kommt es zu stimmungsgeladenen Duellen. „Tony Hawk“ ist dem Playstation-Konkurrenten „Street Skater“ um Boardlängen voraus!

ULRICH STEPPBERGER



Duell in der Luft: Beim Zweispieler-Splitscreen geht es wild zu, auch Körperkontakt ist nicht verpönt. Rempelt Ihr zusammen, schmeißt es den langsameren vom Brett.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

85%

SPIELSPASS

HERSTELLER	
ACTIVISION	
SYSTEM	
PLAYSTATION	
ZIRKA-Preis	
100 MARK	
GRAFIK	SOUND
82%	76%

Rasantes Skateboard-Spektakel: Realistische Fahreranimationen, viele Tricks und abwechslungsreiche Pisten fesseln an's Joypad.



Racing Simulation 2

Seltenes

Bild für N64-Besitzer: Das Portrait des unbekannten Rennfahrers (Bild) erscheint vor jedem Rennen einige Sekunden, um eine "Ladepause" zu überbrücken. Eine ähnliche



Wartepause gab es bislang nur bei "Wipeout 64". Dort wurden Spieler jedoch mit einem schönen "Please wait" abgefertigt.



Der Königskurs jedes Formel-1-Rennspiels: Durch die engen Gassen von Monaco kommen nur vorsichtige Fahrer ohne Unfall.



Formel 1 für alle: Ubi Softs "Racing Simulation 2" ist nun auch für N64-Rennfahrer erhältlich. Wie auf den anderen Systemen müßt Ihr auf eine offizielle FIA-Lizenz verzichten, mit dem Namenseditor läßt sich dieses Manko aber etwas lindern. Die 16 Rennstrecken sind trotzdem bis aufs letzte Pixel den Originalkursen nachgebildet.

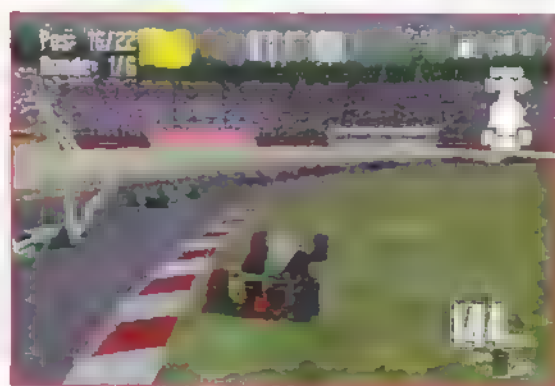
Die Optionen wurden gegenüber dem Playstation-Vorbild etwas aufgeböhrt: Zuerst entscheidet Ihr Euch zwischen "Arcade" und "Simulation", was sich vor allem auf das Fahrverhalten Eures Boliden auswirkt. Bei "Arcade" reagieren die PS-Monster gutmütiger auf Eure Lenkbewegungen und verzeihen schon mal Graskontakt, während bei "Simulation" jeder Fehler gnadenlos mit wüsten Drehern bestraft wird – ohne genaue Streckenkenntnis und dosiertes Fahren kommt Ihr hier nicht weit. Danach sucht Ihr Euch den Lieblingsfahrer nach den Kriterien Geschwindigkeit,

Aggressivität, Defensive und Erfahrung aus. Bevor es in's Rennen geht, legt Ihr das Wetter fest und entscheidet, ob Schäden und Flaggensignale bis hin zur Disqualifikation erlaubt sind. Außerdem schraubt Ihr u.a. an der Flügeleinstellung



Da rauscht er vorbei: Im Splitscreen fahrt Ihr nur zu zweit.

und wählt den passenden Reifensatz. Im Zeitfahren macht Ihr Euch mit den Begebenheiten der Strecke vertraut: das Einzelrennen beginnt Ihr auf Wunsch direkt vom letzten Startplatz,



Im Regen seht Ihr gelb: Unplanmäßige Abkürzungen über Gras- und Kiesflächen passieren in der Nässe schnell.

oder Ihr absolviert freies Training und Qualifikation. Um den Titel fahrt Ihr in der Meisterschaft, die Euch durch eine komplette Saison mit allen 16 Rennen führt: natürlich könnt Ihr zwischendurch speichern.

Habt Ihr einen rennsportbegeisterten Freund zur Hand, wagt Ihr Euch in ein Duell: Computergegner fahren bei der Splitscreen-Raserei jedoch keine mit. Tretet Ihr zur "Simulation" an, steht Euch zudem ein N64-exklusiver Modus zur Verfügung: Bei "Karriere" steigt Ihr als unbekannter Fahrer bei einem unterlegenen Team ein und versucht, durch hart erkämpfte Erfolge bekannt zu werden – so erhaltet Ihr zur nächsten Saison neue Angebote und arbeitet Euch nach oben, bis Ihr den Titel gewinnt. *us*



Direkt dabei: In der Cockpitperspektive seid Ihr besonders nah am Geschehen, sogar die Instrumente funktionieren.

"Racing Simulation 2" gibt sich auch auf dem N64 keine Blöße: Formel-Fans kommen auf ihre Kosten, sofern sie die fehlende Lizenz verschmerzen können. Gegenüber der Playstation-Fassung erfreut das aufgebohrte Optionsangebot. Durch die spürbaren Unterschiede in der Fahrweise bei "Arcade" und "Simulation" ist für jeden etwas dabei, zumal der Schwierigkeitsgrad beim einfacheren Modus fordernder ausgefallen ist wie auf der Playstation. Technisch nützt "Racing Simulation 2" das N64 ordentlich aus: Zwar kommt es im Fahrercockpit an aufwendigen Stellen wie z.B. in Monaco zu Ruckeleien, dafür werden Rennfahrer mit guten Fernsicht bedient. Zu gefallen weiß die schicke Cockpitansicht mit funktionierenden Instrumenten. Sucht Ihr noch nach einem ansprechenden Formel-1-Modul, ist "Racing Simulation 2" eine gute Wahl.

ULRICH STEPPBERGER



Die Menüs sind übersichtlich und leicht verständlich: Links die Fahrerwahl, in der Mitte ein Setup-Bildschirm, Rechts seht Ihr die Rennwiederholung aus individuellen Perspektiven.

Andere Versionen

Den Test der Playstation-Version findet Ihr in MANIAC 5/99 (85% Spielspaß), die Dreamcast-Version "Monaco Grand Prix" (Import) wurde ebenfalls in MANIAC 5/99 mit 86% Spielspaß besprochen. Zum Deutschlandstart der Sega-Konsole erscheint jedoch eine überarbeitete Fassung.

85%

SPIELSPAß

HERSTELLER
UBI SOFT

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA - PREIS
120 MARK

GRAFIK SOUND
75% 61%

Ansprechende Grand-Prix-Raserei mit solider 3D-Optik: Die Lizenz fehlt zwar, dafür erfreuen viele Optionen das Raserherz.

Point Blank 2



PS G-Con-15-Besitzer mußten lange warten, bis Namcos Fortsetzung des quietschbunten Schießbudenspektakels

"Point Blank" die heimischen Gefilde erreicht. Humor anstelle von Gewalt lautet hier das Motto: Statt Zombies oder Terroristen in Stücke zu ballern, absolviert Ihr in "Point Blank 2" rund 80 witzige Mini-Szenarien, die unterschiedliche Anforderungen an Euer Ziel- und Reaktionsvermögen stellen. In einer Kategorie müßt Ihr mit Dauerfeuer ein Gebäude möglichst schnell zerlegen, andere Aufgaben dagegen verlangen von Euch, mit einer einzigen Patrone ein fallendes Ziel zu treffen oder vorbeispringende Schafe zu scheren. Tückisch sind Übungen, in denen Ihr die richtige Farbe treffen müßt: Ein Fehlschuß, und Ihr habt ein Leben weniger.

Für Solospieler gesellt sich zum Automaten-Modus eine Durchhalteübung, bei der Ihr mit einer begrenzten Zahl Leben so viele Schießbuden wie möglich hinter Euch bringen müßt. Der Rollenspieler-schnitt des Vorgängers weicht einem Vergnügungspark, bei dem Ihr im Geisterhaus oder einer Achterbahn nach Hinweisen zur verschwundenen Prinzessin forscht. Gesellige Pistoleros erfreuen sich an mehreren Party- und Duellmodi, bei denen bis zu acht Spieler teilnehmen. **115**

SPIELSPASS	
HERSTELLER	
NAMCO	
SYSTEM	
PLAYSTATION	
ZIRKA-Preis	
100 MARK	
GRAFIK	SOUND
54%	52%
Friedfertiges Schießbuden-Spektakel: Technisch altbacken, aber dank 80 Szenarien und Multi-spieler-Modi sehr spaßig.	

Andere Versionen
Den Test der Import-Version ("Gunbar") findet Ihr in MAN!AC 11/98, der Vorgänger "Point Blank" (Test in MAN!AC 7/98) wird auf 80% abgewertet.

Auch im zweiten Teil müßt Ihr Forscher Don beschützen (oben). Unten eine der Jahrmarktattraktionen.



! Der Spieler muß sich in der Point Blank 2-Welt gegen eine Vielzahl von Feinden stellen, die in 80 verschiedenen Szenarien zu bekämpfen sind. Die Aufgaben sind vielfältig: Von der Zerstörung eines Gebäudes bis zur Scherung von Schafen. Die Spieler müssen dabei auf ihre Munition achten, da sie in manchen Szenarien sehr knapp ist. Die Spielmechanik ist einfach und intuitiv, was die Spieler in die Lage versetzt, sich schnell in die Welt von Point Blank 2 einzufinden. Die Grafik ist in der typischen Namco-Stil gehalten, mit bunten, cartoonartigen Charakteren und Umgebungen. Der Sound ist ebenfalls sehr lebhaft und trägt zur Atmosphäre bei. Insgesamt ist Point Blank 2 ein sehr unterhaltsames Spiel, das sowohl für Einzelspieler als auch für Mehrspieler geeignet ist.

ULRICH STEPPBERGER



It's magic ...



NEU!

PSX Micro Wizard

- Richtungstasten mit Microschalter
- Gummierte Griffe
- mit Rumble Effekt
- Programmierbares Turbo Feuer

DM 59.95*
ab September '99



Avenger Pro Light Gun

- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste

DM 99.95*

PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion

DM 79.95*



PSX Pro Carry Case

- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör

DM 79.95*



BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de

*empf. VK

Copyrights: Playstation ist ein eingetragenes Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

R/C Stunt Copter

Sechs ferngesteuerte Hubschraubermodelle stehen für Euch parat (siehe nachfolgende Bilder). Die schmunken Profimaschinen beherrscht Ihr allerdings erst nach mehreren virtuellen Flugstunden.



Gestrandet: Statt den einsamen Schiffbrüchigen zu retten, bugsiert Ihr via Rotorkraft die Pizzaschachtel über das Wasser. Fehlt nur noch ein kühles Fläschchen Wein.

PS Shiny-Chef David Perry bringt frischen Wind in die Spieleszene: Mit "R/C Stunt Copter" dürft Ihr Eure Geschicklichkeit im Umgang mit sensiblen, ferngesteuerten Hubschraubermodellen unter Beweis stellen. Bevor Ihr mit den Mini-Fliegern abheben könnt, müßt Ihr ein umfangreiches Trainingsprogramm absolvieren. In zehn

Lektionen lernt Ihr die komplexe Steuerung Eures Helis: Mit dem linken Analog-Stick bedient Ihr Gashebel und Seitenruder; mit dem rechten neigt Ihr das Fluggerät zur Seite, nach vorn oder nach hinten und gewinnt so an Fahrt. Nur wenn Ihr alle Übungsaufgaben mindestens mit einer Bronzemedaille abgeschlossen habt, erlangt Ihr Zugang zum Einzelspieler-Modus. Hier dürft Ihr je nach



Weidmanns heil! Mit roten Plastikbällen schießt Ihr auf erscheinende Tiere und kassiert dafür Punkte.

Trainingsleistung mit bis zu sechs unterschiedlichen Hubschraubern an den Start gehen. Entscheidet Ihr Euch für das Anfänger-Modell, erleichtern an den Kufen befestigte Stützen und automatische Stabilisatoren die Manöver; wählt Ihr ein Profi-Gerät, müßt Ihr ohne diese Hilfen auskommen. Mit Eurem Lieblings-Helikopter geht's anschließend zu den

"R/C Stunt Copter" ist zweifelsohne eines der ungewöhnlichsten Spiele der letzten Jahre. Während die Optik trotz gelegentlicher Ruckler und schlichter Umgebungsgrafik mit hoher Auflösung (640x240 Pixel) sowie detaillierten Modellen überzeugt, vermiest einem die hochsensible Steuerung des öfteren den Spielspaß. Die leichtgängigen Analog-Sticks können mit den feiner abgestuften Druckpunkten einer Original-Fernsteuerung nicht konkurrenzen. Als Folge davon schlingert Ihr vor allem mit den "Nicht-Anfänger"-Helis häufig unkontrollierbar über den Parcours oder zerschellt am Boden - Frust garantiert. Auch die Geschicklichkeitstests werden mit der Zeit langweilig, da im Endeffekt nur fünf verschiedene Kategorien zur Wahl stehen. Der Free-Flight-Modus ist ganz nett, bietet aber zu kleine Flugareale und wenig zu entdecken.

OLIVER SCHULTES



Drei Spielmodi im Überblick: Im Training (links) lernt Ihr die komplexe Steuerung, alleine absolviert Ihr Geschicklichkeitstests (Mitte) und den Freiflug zur Entspannung (rechts).

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



Im Zweispieler-Modus darf Euer Gegner eine Hand vor die Kamera halten und Euch die Sicht versperren



Die Landemarkierungen bewegen sich auf einem festgelegten Pfad. Nur Profis schaffen einen sauberen Touchdown!

gen. In jedem der fünf Level müßt Ihr fünf Tests in den Kategorien Landen, Schweben, Zielflug, Slalom und Zielschuß meistern - als Austragungsort dienen u.a. eine Südseeinsel sowie ein Sportstadion. Erreicht Ihr in allen Abschnitten die geforderte Punktzahl, steigt Ihr in die nächste Schwierigkeitsstufe auf. Habt Ihr einen Kumpel zur Hand, dürft Ihr im Zweispieler-Modus um den Highscore kämpfen: Nacheinander treten Ihr in unterschiedlichen Prüfungen an, Euer Gegner kann dabei für kurze Zeit die virtuelle Kamera mit einer Hand verdecken und so die Sicht erschweren. Im "Free Flight" könnt Ihr schließlich in zehn begrenzten Arenen nach Lust und Laune die Grenzbereiche der Modellhubschrauber ausloten und wilde Flugmanöver zelebrieren. os

61%

SPIELSPASS



R/C Stunt COPTER

LEAD GAME
NEW GAME
EXTRA BONUS STAGES

HERSTELLER	
SHINY/INTERPLAY	
SYSTEM	
PLAYSTATION	
ZIRKA - PREIS	
100 MARK	
GRAFIK	SOUND
71%	48%

Authentische Modellflugsimulation mit übersensibler Steuerung und wenig abwechslungsreichen Geschicklichkeitstests.

WOG

WORLD OF GAMES

69115 Heidelberg
Hebelstr. 22
Tel: 06221-619738

Inhaber:
Michael Träutlein
Fax: 06221-619738

Händleranfragen erwünscht!
Lieferung per Nachnahme.
Bestellungen bis 16 Uhr
werden noch am selben Tag versandt.
Annahmeverweigerungen berechnen wir
eine Unkostenpauschale von DM 30,-.
Irrtümer, Druckfehler und
Preisänderungen vorbehalten.
Listenpreise können abweichen!

Dreamcast System (US)
jetzt vorbestellen! 09.09.99
Dreamcast Grundgerät (dt.) 479,-

Sega Rally 2 a.A.
Incoming a.A.
Seventh Cross a.A.
Tetris 4D a.A.
Blue Stinger a.A.
House of the Dead II a.A.
Blue Stinger a.A.
Code Veronica a.A.
Sonic Adventures (dt.) 99,-
Soul Calibur (dt.) 99,-
Metropolis (dt.) 99,-
Virtual Fighter TB (dt.) 89,-
Climax Landers (jp.) 139,90
Sken Mae (jp.) 149,90
Sämtliche verfügbaren US- und
japanische Titel lieferbar
Controller (dt./Zubehör) 59,-
VMS (dt./Zubehör) 59,-
RGB Kabel (dt./Zubehör) a.A.
Memory Card (Zubehör) a.A.



WCW vs WWF Thunder a.A.
NCAA Final FOUR a.A.
Metal Gear Solid (Integral) a.A.
Silent Hill a.A.
Parasite Eve a.A.
Xenogears a.A.
Ridge Racer Type 4 a.A.
Ehrgeiz a.A.
Shaolin (US) 119,-
Dino Crisis (US) 119,-
WWF Attitude (dt.) 98,-
Soul Reaver (dt.) 98,-
Jade Cocoon (US) 119,-
FF8 (US) 119,-
Gran Turismo II (dt.) 89,-
Cybershock Controller (Zubehör) a.A.
Steering Wheel (Zubehör) a.A.
Real Arcade Lightgun (Zubehör) a.A.



Große Auswahl an
spektakulären DVD-Titeln

HOME MIGHTY (DVD)
Codefree, Macrovision off
AC3 build in, PAL NTSC
959,-

PlayStation 806
1499,-

Passport für
N64 NTSC & PAL

Zelda 64 a.A.
Mickey's Magical Tetris a.A.
Castlevania 64 a.A.
FIFA Soccer 99 a.A.
Rogue Squadron a.A.
Turok 2 (dt./PAL) a.A.
Perfect Dark a.A.
Milo's Astro Lanes a.A.
Zero Hour a.A.
WWF Attitude (dt.) 98,-
The Glove (Zubehör) a.A.
Memory Pack (Zubehör) a.A.
Expansion Pack (Zubehör) a.A.
Steering Wheel (Zubehör) a.A.

Neo Geo Pocket Color
Grundgerät 179,-
Grundgerät (anthracite) 179,-
Samurai Shodown
Fatal Fury 79,-
King of Fighters 24,-
Metal Slug 79,-
Baseball Stars III
Home Hero

Schlag zu! Jetzt!

ARJAY GAMES

24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de



Sony Playstation
Nintendo 64
Sega Dreamcast
Game Boy Color
NEO GEO Pocket
DVD Video
Merchandise

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 - 19:00 Uhr
Samstag
10:00 - 14:00 Uhr
Fax: 0221-1607119

Playstation	Preis
Grundgerät Dual Shock	249,90
Grundgerät mit USB-Kabel	299,90
Fanatic Lenkrad	189,95
Fanatic Lenkrad	139,95
Spoc 2	89,95
Dino Crisis	139,95
Disc World Noir	89,95
Driver	99,95
Fatal Fury	139,95
Final Fantasy VIII	99,95
G-Police 2	99,95
Grandia	129,95
Gran Turismo 2	99,95
Indiana Jones	139,95
Jade Cocoon	139,95
Legend of Legaia	129,95
Leviathan 24	99,95
Lunar Silverstar	159,95
Messiah	99,95
Omikron: The Nomad Soul	99,95
R/C Stunt Copter	79,95
Shadowman	99,95
ShaoLin	129,95
Silent Hill	99,95
Soul of the Samurai	99,95
Soul Reaver	99,95
Star Wars: Episode I	129,95
Suitcase 2	99,95
Tony Hawk: Pro Skater	129,95
WipeOut	99,95
Wu-Tang: Shaolin Style	99,95
WWF Attitude	99,95

Sega Dreamcast	Preis
Grundgerät mit 25.6 MB	199,90
RGB-Kabel	59,95
Joypadverlängerung	24,95
Joypad	59,95
Memory Card	59,95
Rumble Pack	59,95
Sega Rally 2	109,95
Sonic Adventures	89,95
Virtual Fighter 3	89,95
Grundgerät US ab 9.9	199,95
Armada	129,95
Ecco the Dolphin	129,95
Frame Glider	129,95
Marvel vs Capcom	129,95
Metropolis	129,95
Power Stone	129,95
Ready 2 Rumble	129,95
Grundgerät inkl. Sparrow-Helme	579,00
Air Force Delta	139,95
Black Matrix	139,95
Buggy Heat	139,95
Carrier	139,95
Climax Landers	139,95
Code Veronica	139,95
D2	139,95
Espionagents	139,95
Maken X	139,95
Marionette Handler	139,95
Seaman: Forbidden Pet	149,95
Shenmue	139,95
Soul Calibur	139,95
Zombie Revenge	139,95

Nintendo 64	Preis
Command & Conquer	129,95
F1 World Grand Prix 2	99,95
Hybrid Heaven	129,95
Jet Force Gemini	129,95
Mario Golf	99,95
Shadowman	129,95
Starcraft	129,95
Star Wars: Racer	129,95
Zero Hour	139,95

Game Boy Color	Preis
Grundgerät mit 25.6 MB	149,00
1942	59,95
Ghosts n Goblins	59,95
Pokemon: Gold Edition	168,95
Street Fighter Zero 3	59,95

NEO GEO Pocket	Preis
Grundgerät (US-Version)	199,95
Fatal Fury 1st contact	99,95
Metal Slug	99,95
Samurai Shodown 2	99,95

DVD Video Disk	Preis
Caliber	74,95
Sonic the Hedgehog	69,95
The Corruptor	69,95
The Matrix	69,95
The Mod Squad	69,95
The Mummy	79,95
Titanic	79,95

18er Titel und Neudisiten erfragen Sie bitte telefonisch.



0221-1607111
Versandkostenfrei Bestellen*

ACHTUNG:
Bei jeder Bestellung liegt eine kleine
Überraschung bei! Solange der Vorrat reicht.

*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Darunter berechnen wir DM 5,- Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,90 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Gewicht). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Ware berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität, Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Preise in DM. Alle Logos, Screenshots und verwendete Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt.



Bundesliga Stars 2000

Dank Bundesliga-Lizenz betreten die Clubs in neuen Trikots und aktuellen Aufstellungen den grünen Rasen. Bei den Bayern spielt u.a. Wunderstürmer Santa Cruz, „Stars“-Repräsentant Sebastian Delsler steckt bereits im Hertha-Dress. Originalgetreu auch die meisten Stadien – aus rechtlichen bzw. zeitlichen Gründen entsprechen aber „nur“ zwölf digitale Arenen ihren Vorbildern. Als Kommentatoren sitzen diesmal Rolf Töpperwien (ZDF) und Radio-Ikone Manni Breuckmann am Mikro. Für die Musik wählte EA wieder einen Lizenztrack: Paul van Dyk steuert seinen Frühjahrs hit „For an Angel“ bei. Auch die übrigen, hörenswerten Songs stammen aus dem Trancebereich.



Gooooaaaal! Nach jedem Tor spielt der EA-Sports-Regisseur drei Wiederholungen aus unterschiedlichen Blickwinkeln ein.

Pünktlich zum Start der neuen Saison erscheint der erste Bundesliga-spezifische „FIFA“-Ableger auf dem Playstation-Transfermarkt. Die neue englische Entwicklungsabteilung von EA Sports schnappte sich den Programmcode des „großen Bruders“ und bringt mehrere europäische Ligen in die Wohnstube der entsprechenden Länder. Die deutsche Variante heißt „Bundesliga Stars 2000“ und vermittelt authentisches Erstliga-Feeling (siehe Randspalte). Neben Training und Freundschaftsspiel könnt ihr eine komplette Saison bestreiten. Leider fehlen DFB- und Europapokal – zumindest dürft ihr eigene Wettbewerbe basteln. Über einen Editor könnt ihr außerdem die Mannschaften

bearbeiten. Kurz vor dem Match kümmert ihr euch um Strategie, Taktik und Aufstellung oder überlaßt diese Entscheidungen Eurem Co-Trainer. Dann übergibt der Moderator an die beiden Kommentatoren, und das Match beginnt. Die Steuerung wurde im Vergleich zu „FIFA 99“ vereinfacht, Kabinettstückchen (bundesligatypisch?) wegrationalisiert. Zumindest könnt ihr den Abwehrspieler mit Ausfallschritt und Übersteiger verwirren. Mit einem Spurt zieht ihr dann an ihm vorbei, ein Balken zeigt eure verbleibende Puste. An der Strafraumgrenze wird's eng – Zeit zum Abspielen. Ihr paßt den Ball Eurem Mitspieler in den

Langsam nimmt's überhand: Nicht genug, daß euch EA Sports Jahr für Jahr mit leicht verbesserten „FIFA“-Updates vor die schwierige Entscheidung stellt: Lohnt sich's oder nicht? Jetzt scheinen hauseigene Ableger der Vorzeigeserie zur Regel zu werden – nach „Frankreich '98“ nun „Bundesliga Stars“. Leider hat es sich EA Sports sehr einfach gemacht und um eine ältere „FIFA“-Grafik-Engine ein bißchen Bundesliga gebastelt. Das originale „FIFA“ bietet flüssigere Optik, viel mehr Mannschaften sowie sympathische Steuerungsfinessen, die das Geschehen auf dem grünen Rasen nicht zur Fehlpaß- und Grätschorgie verkommen lassen. Als Ausgleich bietet „Bundesliga Stars“ einen Manager-Modus, der aber kaum der Rede wert ist. Der Bundesliga-Schnickschnack hätte sicher auch auf die „FIFA 2000“-CD gepaßt!

THOMAS SZEDLAK



Auf dem Weg zum Bundesliga-Star: Nach jedem Spiel erhaltet ihr Sterne, mit denen ihr Euer Team verbessert oder auf dem Transfermarkt tätig werdet.



Schnee auf dem Betzenberg: Der Boden ist hart, der Ball orange – warum sind dann die Trikotärmel kurz?



Einstand nach Maß: Dortmunds neue Sturmhoffnung Fredi Bobic kurz vor dem 1:0 gegen Erzfeind Schalke 04.

Fuß oder kickt ihn gezielt in seinen Lauf. Über einen Balken justiert ihr dabei die Paßstärke, ebenso bei Heber oder Torschuß. Doch Vorsicht: Erreicht der Balken den roten Bereich, geht Euer Knaller mit Sicherheit über's Gehäuse. In der Abwehr geht's zu wie bei „FIFA 99“: Ihr spitzelt dem Gegner den Ball vom Fuß, zupft an seinem Trikot oder testet die Haltbarkeit seiner Achillessehne. Die Präsentation ist gewohnt professionell. Animationen wie das Hochziehen der Stützen sowie gestenreiche Animationen mit dem Schiri bringen Leben in die Bude. Nach dem Spiel analysiert ihr in umfangreichen Statistiken Euer Team und investiert Euer Geld in Sondertraining oder neue Spieler. *ts*

75%

SPIELSPASS

BUNDESLIGA STARS 2000

HERSTELLER
ELECTRONIC ARTS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

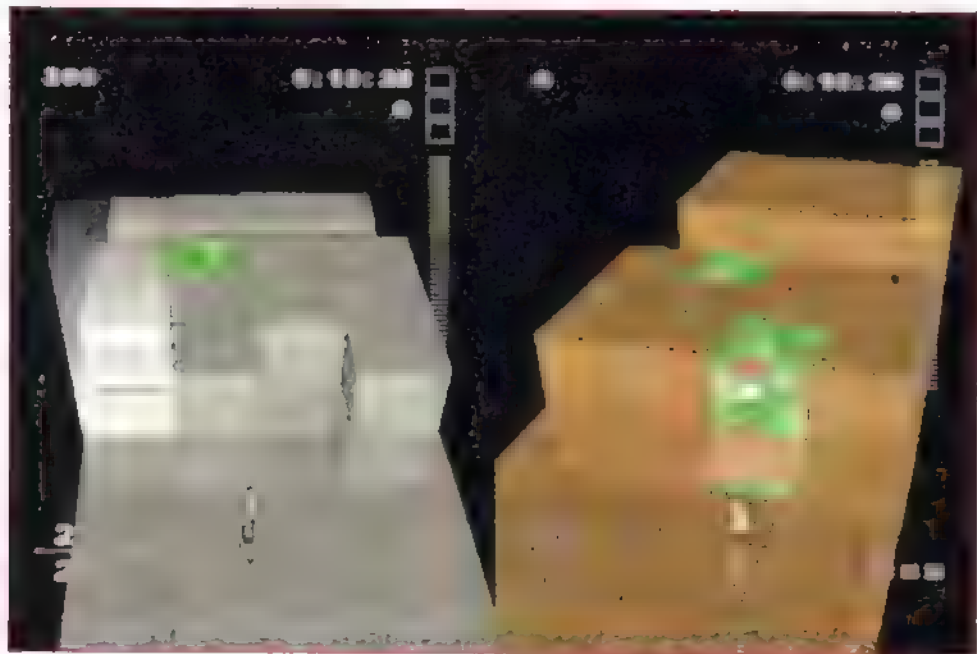
GRAFIK SOUND
73% 81%

Abgespecktes „FIFA“ mit Bundesliga-Lizenz und simplen Manager-Part. Technisch und spielerisch dem Vorbild deutlich unterlegen.

Andere Versionen

Eine PC-Version erscheint zeitgleich. Weitere Umsetzungen sind derzeit nicht geplant. „FIFA 2000“ steht voraussichtlich ab November an den Regalen

Kurushi Final



PS Sonys selbsternannter IQ-Test bietet nun einen Leveleditor und zwei neue Spielvarianten. Eure Aufgabe:

Heranpolternde Würfel aufsaugen oder durchlassen – je nach Farbe. Die normalen Steine sind die "guten": Ihr legt ein Würfeld vor den Stein, fällt dieser darauf, laßt Ihr ihn per erneutem Knopfdruck verschwinden. Schneller geht's mit den Sprengsteinen: Saugt Ihr einen grünen Würfel, wird ein 3x3-Felder großes Sprengfeld aktiviert. Drückt Ihr nun die Sprengtaste, verschwinden bis zu neun Würfel auf einmal. Meiden solltet Ihr unbedingt schwarze Steine, denn für jeden versehentlich gesprengten Pfui-Stein bricht hinter Euch eine Reihe weg – der tödliche Abgrund rückt näher. Habt Ihr schließlich die neun Level à neun Gebilde überstanden, oder seid Ihr vorher in den Abgrund gestürzt, wird Euch Euer errechneter IQ präsentiert. Neben dem beschriebenen Original-Modus gibt's die Survival-Variante, in der Ihr allein oder zu zweit so lange wie möglich am Leben bleiben müßt. Hier werden auch kleine Geschicklichkeitstests offenbart: So müßt Ihr z.B. im richtigen Moment durch eine kurzzeitig vorhandene Öffnung sprinten. In der „100 Attack“-Variante dürft Ihr schließlich 100 Gebilde nach Belieben einzeln anspringen und den perfekten Weg üben. Is

Die beiden wichtigsten Neuerungen: Der Zweispieler-Simultanmodus (oben) und der Leveleditor (unten).



Vom Vorgänger war ich anfangs fasziniert, das Spielprinzip ist schnell erlernt und Erfolgsergebnisse gibt's reichlich. Langfristig fenite jedoch die Abwechslung – zu dünn, daß auch den Nachfolger keine der schmerzlichen vermißten Extras aufweist. Klar sind die neuen Spielvarianten ganz nett, aber außer kleinen Geschicklichkeitstübungen beim "Survival" bleibt der Ablauf eintönig wie immer. Über den "richtigen" Zweispieler-Modus (beim Vorgänger müßtet Ihr nacheinander antreten) habe ich mich sehr gefreut, doch auch hier gibt's Kritik: Warum kann ich nicht durch meine Aktionen den Ablauf beim Gegenspieler beeinflussen, z.B. Reinen wegbrechen lassen? So spielt Ihr neben-, aber nicht gegeneinander. Und über die schlichte Präsentation hüllen wir lieber den Mante des Schweigens.

THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 67%

HERSTELLER
SONY

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
35% 52%

Ein paar Neuerungen, aber der Spielverlauf bleibt abwechslungsarm: Anfangs begeisternde Tüftelei, die schnell ihren Reiz verliert.

Andere Versionen
Der Vorgänger "Kurushi" wurde in MAN!AC mit 61% Spielspaß bewertet. Umsetzungen sind nicht geplant.

Jetzt am Kiosk

AUSGABE 5/99 SEPTEMBER/OKTOBER **6,80 DM**

KINO ZU HAUSE

audiovision

Welchverkauftes Heimkino-Magazin laut FWW 1998

INTERNATIONALE FUNKAUSSTELLUNG

Alle Trends der IFA

- DVD-Player
- Projektoren
- Digital-TV
- flache Bildröhren

Rekord Testteil

30 Heimkino-Geräte
43 DVDs

MITMACHEN & GEWINNEN

20 GERÄTE DES JAHRES

Preise für 40.000 Mark zu gewinnen

no-Zubehör

em Kino zu Hause

Test total: Kritische Meßlabor-Analysen von DVD-Playern, Dolby-Digital-Verstärkern, Videoprojektoren, Boxensystemen & Co.

20 Seiten Ratgeber: Anschauliche Erklärungen von technischen Feinheiten, ausführlicher Testspiegel und konkrete Problemlösungen.

Aktuelle Meldungen aus der Heimkino-Branche mit Produkt-Neuheiten und Hintergrundinfos zu technischen Entwicklungen.

Vom Kino zur DVD-Fassung: Kompromißlose Filmtests auf gut 15 Seiten mit besonderem Augenmerk auf Bild- und Tonqualität.



Speed Freaks

**Mehr-
spieler-
Spaß:**
Sony wird "Speed
Freaks" auch als
Bundle mit dem
Multi-Tap auslie-
fern; für das
dynamische Duo
müßt ihr rund 140
Mark hinlegen.
Wer das Gerät
zum Multiplayer-
Himmel noch nicht
sein Eigen nennt,
sollte sich dieses
Fun-Paket nicht
entgehen lassen.



Ätsch: Raketentreffer hauen Eure Kontrahenten erbarmungslos aus dem Sitz. Bis zu drei gleiche Extras könnt ihr mit Euch führen, die Stärke der Power-Ups ändert sich dadurch allerdings nicht.



Für Playstation-Besitzer gibt es normalerweise keinen Grund, neidisch auf die Nintendo-Fraktion zu blicken. Vor allem im Rennspiel-Genre hat Sonys Konsole mit exklusiven Titeln wie "Gran Turismo", "Colin McRae Rally" und "Driver" die Nase vorn. Doch Fun-Racer vom Kaliber eines "Mario Kart 64" oder "Diddy Kong Racing" sind immer noch Fehlanzeige – Grund genug für Sony, diese Lücke endlich mit einem würdigen Konkurrenten zu füllen.

Der Herausforderer heißt "Speed Freaks" und lockt den Kart-Fan mit abgefahrenen Charakteren sowie bunter Optik an das Joypad. Die sechs Helden stammen augenscheinlich von derselben virtuellen Spezies wie Rayman ab: Gliedmaßen fehlen vollständig, nur Kopf, Oberkörper, Hände und Füße formen die Fahrer. Auch ihre Gefährten bestehen nur aus vier Reifen und dem Lenkrad. Nach einem witzigen Render-Intro wählt ihr eines dieser skurrilen Gespanne – und ab geht's auf die Piste.

Im Time-Attack-Modus dürft ihr ohne störende Gegner in Ruhe das Handling der Karts trainieren und Euch den meist

verzweigten Streckenverlauf einprägen. Fühlt ihr Euch nach einigen Proberunden fit für eine richtige Herausforderung, dann wagt Euch im Single Race mit fünf Konkurrenten auf den Kurs und testet Euer Können unter "echten" Rennbedingungen. Die Königsdisziplin ist allerdings der Tournament-Modus, in dem



Der untere Spieler wurde gerade von einer bunten Druckwelle getroffen, während der obere momentan unverwundbar ist.

Ihr nacheinander sämtliche Strecken erfolgreich abschließen müßt. Das Turnier beginnt mit vier als "Easy" eingestuften Kursen, die Euch über eine Insel, einen Rummelplatz, durch einen Dschungel und eine Stadt führen. Landet ihr in der Endabrechnung unter den ersten Drei, wird die nächste Schwierigkeitsstufe



Stuntmen: Erwischt ihr die Rampe im richtigen Moment, springt ihr durch den brennenden Reifen.



Jetzt wird's brenzlig: Der Zweitplatzierte peilt Euch via Maschinengewehr an. Weicht mit einem Schlenker aus!

("Medium") freigeschaltet – so erspielt ihr Euch nach und nach alle zwölf Strecken. Schafft ihr es, das gesamte Turnier als Erster zu beenden, stehen

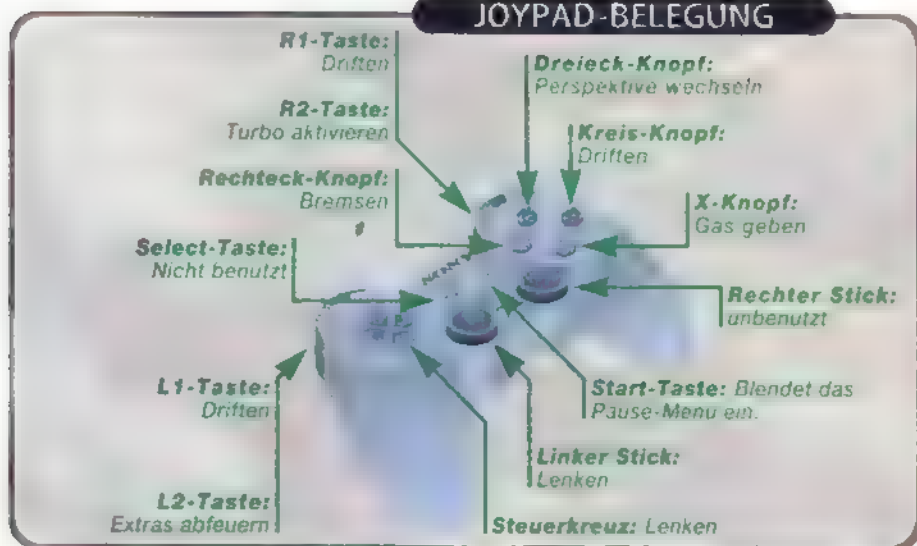
unter dem Menüpunkt "Bonus" neue Spielmodi sowie Goodies (u.a. veränderbare Reifengröße) parat, auch die Kurszahl verdoppelt sich auf 24. Zudem könnt ihr Euch im "Chal-



Mehrspieler-Freuden: Auch zu viert macht "Speed Freaks" eine gute Figur. Das Scrolling bleibt flüssig.

lenge" drei weitere Charaktere erkämpfen, indem ihr jeden Fahrer in einem heißen Duell besiegt. Anhänger von Mehrspieler-Sessions werden unter

JOYPAD-BELEGUNG



"Speed Freaks" ist zwar "nur" ein "Mario Kart"-Clone, gefällt mir aber besser als das N64-Vorbild: Die knallbunte Bombengrafik ist technisch stark und glänzt mit liebevollen Details sowie aufwendig animierten Objekten neben den Strecken – in jedem Szenario entdeckt ihr neue Gags. Durch die zahlreichen Spielmodi ist für jeden Geschmack eine Variante dabei, den saubere und flüssige Vierer-Splitscreen erlaubt ausgelassene und spannende Duell für Multitap-Besitzer. Auch die Steuerung überzeugt: Profis brettern stilvoll mit Vollgas um die Kurven, Anfänger haben dank des speziellen Side-Buttons wenig Einstiegsprobleme. Lebenswert ist auch, daß ihr den Turbo fein dosiert einsetzen könnt. Lediglich der etwas chaotische Waffeneinsatz der Computergegner in der Endrunde stört mich ein wenig.

ULRICH STEPPBERGER





Mit Lichteffekten wird bei "Speed Freaks" nicht gegeizt: Die meisten Extras ziehen bunte Leuchtspuren nach.

"Multiplayer" fündig: Hier brettet Ihr mit bis zu drei Kumpels um den Sieg – leider ohne zusätzliche CPU-Gegner. Um die Raserei actionreicher und spaßiger zu gestalten, liegen auf den Pisten durchsichtige Fragezeichenblöcke herum, die Euch bei Berührung ein zufälliges Extra spendieren, wie z.B. zielsuchende Raketen, Bomben, MG-Salven oder Unverwundbarkeit. Abgefeuert werden diese Nettigkeiten über die L2-Taste. Zusätzlich zu den Power-Up-Würfeln könnt Ihr Blitzsymbole sammeln, die Eure Turboleiste füllen. Via R2-Taste setzt Ihr den Extra-Schub kontrolliert ein: Haltet den Button auf langen Geraden gedrückt, und Ihr rauscht Euren Kontrahenten davon; tippt Ihr den Knopf kurz an, macht Euer Fahrzeug nur einen kleinen Satz nach vorne. Damit Ihr auch gewundene Abschnitte ungebremst mei-

stert, dürft Ihr Euer Gefährt mit einem Druck auf die Slide-Taste (ähnlich dem Vorbild "Super Mario Kart") gekonnt durch die Kurve schleudern. Erfahrene Piloten kombinieren Turbo-Schub mit der Drift-Technik und überspringen so kleinere Abgründe. Die bunte Optik zieht eindeutig auf jüngere Semester, dennoch braucht sich "Speed Freaks" nicht vor optischen Glanzlichtern wie "Ridge Racer 1" zu verstecken. Die Strecken überraschen Euch mit rauschenden Wasserfällen, nebelverhangenen Küstenabschnitten oder tonnenweise animierten Randobjekten wie Windmühlen, Karussells, Videoleinwänden und leuchtenden Neontafeln. Durch



Für Profis: Setzt Ihr Euren Turboantrieb zum richtigen Zeitpunkt ein, könnt Ihr solche Abgründe leicht überspringen und Eure Gegner abhängen. Stimmt das Timing nicht, stürzt Ihr in's Meer.

geschickte Farbwahl wurde zudem die niedrige Auflösung kaschiert sowie grobe Pixel vermieden – mit diesem kleinen Trick bleibt das Rennen trotz Grafikspielereien und hohem Gegnaraufkommen flüssig. Während Eurer Fahrt lauscht Ihr witzigen Melodien, die zum Mitpfeifen einladen. Soundeffekte von quietschenden Reifen, Explosionen und Turbo-Schub heizen die Stimmung an. (Übrigens: Fahrt Ihr durch den Start-Zielbereich als Viertplatzierte (oder schlechter), werdet Ihr von den Zuschauerrängen gnadenlos ausgebulxt; seid Ihr besser unterwegs, feuern Euch die Leute mit lautstarkem Gebrüll an, os

Sony hat's geschafft: Mit "Speed Freaks" gibt es endlich auch für die Playstation-Gemeinde einen hochkarätigen Fun-Racer. Neben den hervorragenden Optik begeistert mich vor allem die exzellente Steuerung, die einsteigerfreundlich ist und zugleich für "Super Mario Kart"-Veteranen genügend Spielraum für gewagte Driftorgien bietet. Egal ob digital oder analog, die Karts lassen sich präzise über die bunten Strecken manövrieren. Alle Kurse glänzen zudem mit Abzweigungen oder versteckten Abkürzungen – bis Ihr die Ideallinie gefunden habt, vergehen spaßige Wochen. Im Mehrspieler-Modus läuft die Funcom-Entwicklung zur Höchstform auf: "Na warte, das zahl' ich dir heim!", "Ja, Dich hab' ich erwischt!" und "Welcher Fiesling hat hier eine Bombe gelegt?" beschreiben die Emotionen während eines heißen Redaktionsgefechts am besten.

OLIVER SCHULTES

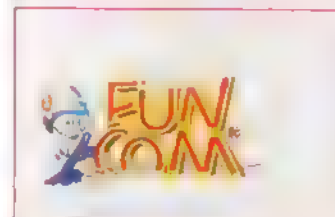


Die Optik ist beeindruckend: Das riesige Rummelplatz-Schiff rechts schwingt während Eurer Fahrt hin und her, der Wasserfall ergießt sich animiert in die Oase, und der Goldzahn des Totenkopfs funkelt in der Sonne.

Andere Versionen — Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler Funcom

spendierte seinem Firmenlogo drei verschiedene Animationen. Mit jedem Neustart bekommt Ihr eine davon zu sehen. Habt Ihr den Bonus-Mode erspielt, dürft Ihr sie auch einzeln aufrufen.



Ahoi! Mit dem Fahrer Brains geht's auf dem ersten Kurs an einem gestrandeten Piratenschiff vorbei.

SPIELSPASS 85%

SPEED FREAKS

HERSTELLER: SONY

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 84% SOUND: 75%

Fun-Racer der Spitzenklasse: Ausgefeilte Steuerung, glänzende Optik und toller Mehrspieler-Modus sorgen für Langzeit Spaß.

Gute Nachricht

för alla

Akte-X-Fans:

**Der Sender Pro 7
strahlt ab dem**

**20. September die
sechste Staffel
der erfolgreichen
Mystery-Serie**

aus, in der einige offene Fragen wie z.B. "Arbeitet die US-Regierung mit Außerirdischen zusammen?" endlich aufgeklärt werden.



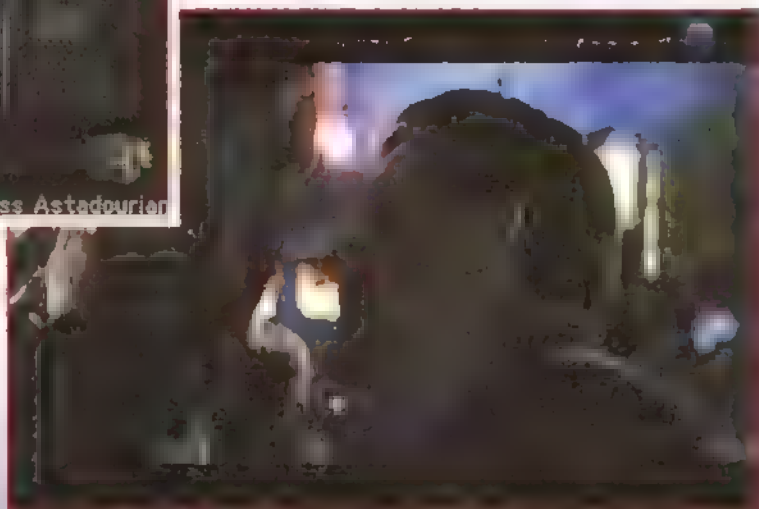
Per Knopfdruck blendet Ihr das Inventar-Menü ein. Übrigens: Eure Dienstwaffe ist nicht nur Dekoration. Ihr müßt während Eurer Suche des öfteren Gebrauch davon machen.

DS Es war nur eine Frage der Zeit, bis die erfolgreiche Fernsehserie "X-Files" (in Deutschland "Akte X") auch als Videospielumsetzung vermarktet wird. Vier CDs mit exklusiv gedrehtem Filmmaterial und eine mysteriöse Story aus der Feder von Chris Carter sollen dem interaktiven Filmadventure außerirdisch hohe Verkaufszahlen bescheren. Die Agenten Fox Mulder und Dana Scully sind bei der Arbeit an einer X-Akte spurlos verschwunden. Deshalb

schlüpfen Sie in die Rolle des FBI-Frischlings Craig Willmore, um die geheimnisvollen Umstände des Tathergangs aufzuklären. Mit einem Mauszeiger steuern Sie in Point'n'Click-Manier durch die gefilmten Standbilder – je nachdem, in welche Richtung Sie mit der Hand zeigt, bewegt sich auch Ihre Spielfigur. Treffen Sie bei der Suche auf Personen, dürfen Sie via vorgefertigten Multiple-Choice-Texten kommunizieren oder sie per "Drag'n'-Drop" über gefundene Gegenstände befragen. In unregelmäßigen Abständen werden an wichtigen Stellen kurze Filmsequenzen eingespielt, die die Handlung fortführen und vertiefen. Bevor Sie allerdings mit der Detektivarbeit loslegen



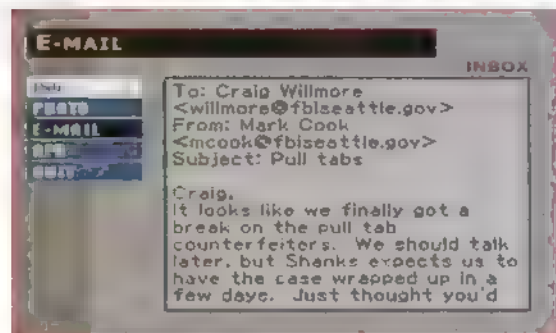
Die Einblendung rechts unten weist Euch auf mögliche Aktionen hin...



...welche der Hauptdarsteller Craig Willmore auch gleich in die Tat umsetzt. Ob der Kuß klappt, wird nicht verraten!



Der ultimative Gag für Akte-X-Kenner:
Euer Kollege Cook trinkt aus einer
"Big Blue"-Merchandise-Tasse.



Per Computer könnt Ihr nicht nur
Mails empfangen, sondern auch in der
FBI-Datenbank recherchieren

könnt, müßt Ihr Euch im Büro erstmal die üblichen Geheimdienst-Werkzeuge wie Dietrich, Handschellen und Dienstwaffe besorgen – Handy und Apple Palm Pilot gehören zur Grundausstattung. Zudem habt Ihr hier auch Gelegenheit, verdächtige Leute oder Auto-kennzeichen mit dem FBI-Computersystem zu überprüfen. Findet Ihr wichtige Tatwerkzeuge oder Blutspuren, dann bringt Ihr sie zwecks Analyse zum haus-eigenen Labor. Wißt Ihr einmal nicht weiter, dann konsultiert Euren Chef, der mit kleinen Tips aushilft. Vorbildlich: Speichern ist jederzeit er-laubt. Nachteilig: Sprachausgabe und Texte sind in Englisch. os

SPIELSPASS

69%

THE Y FILES

HERSTELLER
FOX

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
80% 68%

**Point'n'Click-Adventure mit
Mystery-Touch: Spannende Story
und exklusive Filmszenen begei-
stern bis zum (schnellen) Schluß.**

12

[illegible]

OLIVER SCHULTES

Andere Versionen ~~-----~~
Umsetzungen sind nicht geplant.

SONY PLAYSTATION

F1 Multinorm	289,95
Avenger Gun	89,95
Exploder	89,95
Exploder Pro	139,95
Speedster Steering Wheel	189,95
Ace Combat 3	139,95
Bundesliga Stars 2000	99,95
Brave Fencer	119,95
Breath of Fire III	99,95
Croc 2	89,95
Crash Bandicoot III	89,95
Dino Chris	139,95
Dune 2000	89,95
Driver	89,95
Final Fantasy Anthology	i.V.
Final Fantasy VIII	i.V.
G-Police 2	89,95
Jade Cocoon	89,95
Legend	89,95
Metal Gear Solid	99,95
NHL 2000	99,95
Omega Boost	89,95
Rainbow Six	99,95
Resident Evil 3	i.V.
R-Type Delta	99,95
Shadow Man	99,95
Shaolin	99,95
Soul Raver	99,95
Star Ocean	139,95

AUSZUG AUF UNSEREM PROGRAMM

Syphon Filter	99,95
Tomb Raider III	69,95
Tony Hawk Skateboarding	99,95
V-Rally 2	89,95
Wipe Out 2	99,95
Wutang Clan	139,95
WWF Attitude	99,95
Xenogears	129,95

DREAMCAST

Grundgerät + Wandhalter	199,95
Grundgerät + Wandhalter (i.V.)	i.V.
Grundgerät + Modem (i.V.)	499,95
Game Gun	89,95
VMS Memory	59,95
Super Speed Racer	109,95
Tokyo Highway Battle (i.V.)	89,95
Japan Pro Wrestling (i.V.)	139,95
Virtua Fighter 3	99,95
Airforce Delta (i.V.)	139,95
Blue Stinger (i.V.)	129,95
Buggy Heat (i.V.)	99,95
Cool Border (i.V.)	99,95
Dynamite Cop (i.V.)	99,95
Expandable (i.V.)	139,95
Get Bass + Angel (i.V.)	199,95
House ... (i.V.)	159,95

PRIMAL GAMES

Metropolis (i.V.)	115,95
Red Dog (i.V.)	89,95
Sega Rally 2 (i.V.)	115,95
Sonic Adventure (i.V.)	115,95
Soul Calibur (i.V.)	139,95
Streetfighter Zero 3 (i.V.)	139,95
Super Speed Racer (i.V.)	109,95
Tokyo Highway Battle (i.V.)	89,95
Japan Pro Wrestling (i.V.)	139,95
Virtua Fighter 3	99,95

NINTENDO 64

1080°	89,95
Castelvania	119,95
Command & Conquer	119,95
F1 World GP2	99,95

Mario Party	99,95
Mystical Ninja 2	109,95
Rainbow Six	119,95
Rouge Squadron	119,95
Shadow Man	119,95
South Pack	119,95
Star Wars Racer	119,95
Turok 2	79,95
WWF Attitude	119,95
Zero Hour	119,95
Zelda	79,95

ANIMES

Armitage III Polymatrix	49,95
Fist of the Northstar Die Serie (i.V.)	49,95
Ghost in the Shell	49,95
Neon Genesis Box 2	79,95

PRIMALGAMES ONLINE:
www.primalgames.com

02 34-91 60 430-31
VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN*



STANDORT DER PRIMAL GAMES

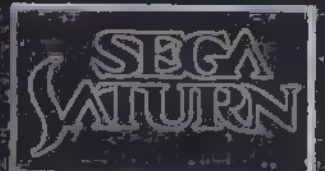
IN DER EUROPA-GALERIE KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 BOCHUM-CENTRUM
PRIMAL GAMES
DEMNÄCHST: KAISERWALL 2-4 RECKLINCKHAUSEN-CENTRUM

Verkauf per Einzelkarte - 2,50 DM Handhabungsgebühr, *Gr Bestellungen unter 50,- DM berechnen wir 3,- DM Frachtkostenanteil. Preisänderungen vorbehalten.

ZAPP

G • A • M • E • S

NINTENDO 64



A. THIELEN • KARTHAUSER STR. 13 • 55116 MAINZ

>> WWW.ZAPPGAMES.COM <<

PLAYSTATION

DRIVER	99,80
V-RALLY 2	99,80
APE ESCAPE	99,80
SILENT HILL	99,80
SYPHON FILTER	99,80
LUNAR COMPLETE	159,80
STAR OCEAN 2	129,80
JADE COCOON	139,80
RACING LAGOON	149,80
DINO CRISIS	149,80
WWF ATTITUDE	i.V.
UVM	

NEO•GEO

FATAL FURY CONTACT PCOLOR	89,80
SAMURAI SHODOWN 2 PCOL.	89,80
METAL SLUG T. MISSION PCOL.	89,90
GRUNDGERÄT	199,80
UVM	

NINTENDO 64

STAR WARS RACER	129,80
F1 WC 2	99,80
WORLD DRIVER CHAMP	i.V.
SHADOW GATE 64	i.V.
JET FORCE GEMINI	i.V.
MYSTICAL NINJA 2	139,80
WWF ATTITUDE	i.V.

DREAMCAST

FRAME GRIDE	149,80
D. DEKA 2	149,80
EXPENDABLE	149,80
GIANT GRAM	149,80
TOKIO HIGHW.BATTLE	149,80
SF ZERO 3	149,80
BUGGY HEAT	149,80
CLIMAX LANDERS	i.V.
AIRFORCE DELTA	i.V.
VIRTUA ON	i.V.

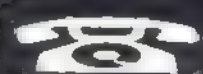
SATURN

SF ZERO 3 JAP.	i.V.
MAGIC KNIGHT	
RAYEARTH	US-149,80
UVM	

PC

EVER QUEST US	129,80
ALIEN VS. PREDATOR	99,80
UNREAL MISSION PACK	i.V.
UVM	

JETZT LIEFERBAR:
SEGA DREAMCAST



06 131 / 23 04 92

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung. Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

Killer Loop

Die Fahrzeuge

In "Killer Loop" werden von drei Herstellern geliefert: Pulse, Sinus sowie Heckler & Koch. Um eine höhere Klasse zu erreichen und so-



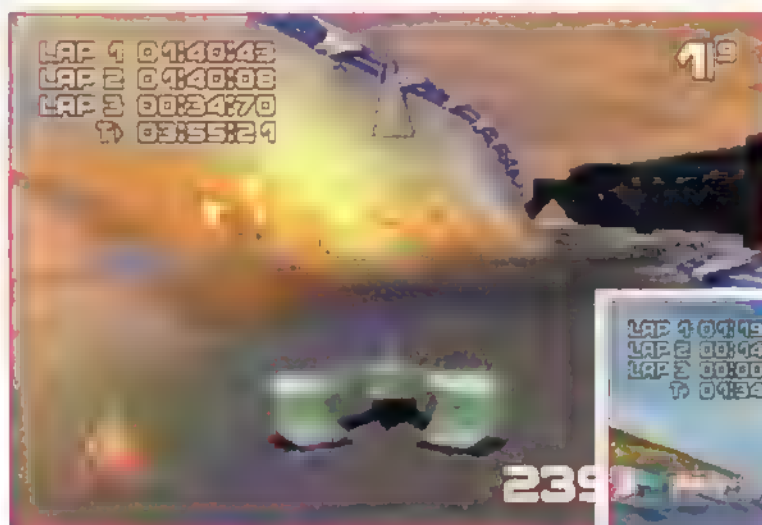
Geschmacksfrage: Tripods unterscheiden sich in vier Werten.

mit das nächste Fahrzeug des jeweiligen Herstellers zu ergattern, müßt ihr alle Strecken der aktuellen Klasse mit demselben Fahrzeug gewinnen.



Montumental: Die neun Kurse sind allesamt mit der Umgebung verflochten.

Als die Ölquellen versiegen und Autofahren zum Luxus wird, arbeiten die Motorenentwickler weltweit an alternativen Antriebslösungen. Kurz darauf präsentieren hochbegabte Physiker das Konzept eines Magneto-Kinetischen Antriebs, der den benzinverzehrenden Verbrennungsmotor des 20. Jahrhunderts durch eine elektromagnetische Energiepflanze ersetzt. In der Folgezeit wird das komplette Straßennetz mit einer für die MK-Technologie notwendigen Metalloberfläche versehen. Die neue Technologie bringt aber nicht nur Millionen Menschen von A nach B, sondern schafft auch eine Plattform für eine moderne Variante der Formel 1. Sogenannte Tripods, die durch Einsatz eines eingebauten Magneten sogar für kurze Zeit der Schwerkraft trotzen, verlassen in Rekord-



Leider verpaßt: Viele Extrafelder erreicht ihr nur durch Hochgleiten an der Wand.

Decke eines Tunnels – für einen geübten Tripod-Piloten Routinearbeit. Die Offiziellen der Magneto-Kinetik-League (MKL) erkennen schnell das Potential der Tripods und beauftragen die besten Architekten der Welt mit dem Entwurf von superspektakulären Rennpisten. Rasende Loopings, steile Abfahrten und langgezogene Tunnels sind nur einige Merkmale, die der Kreativität der Streckenbaugruppe FEB (Free Electric Band) entspringen. Um den Zuschauern weltweit die sensationellen Fähigkeiten der Tripods vor Augen zu führen, platzieren sie Power-Ups an Stellen, die mit herkömmlichen Fahrzeugen unmöglich zu erreichen wären. Doch die Zuschauer wollen noch mehr Action und Dramatik. Die MKL-Offiziellen können sich dem Druck der Öffentlichkeit nicht länger erwehren und erweitern das Regelwerk um den Paragraphen 13 – "Waffen". Ab jetzt muß der Tripod-Pilot nicht nur mit fordernden Strecken, sondern auch gegen Laserfeuer, Landminen und Zielraketen kämpfen.



Einsteigerfreundlich: In den ersten Strecken warnen euch Hinweisschilder vor engen Kurven.



Freie Auswahl: "Killer Loop" bietet drei Kameraperspektiven; Anfänger sollten die entfernte Außenansicht (linkes Bild) wählen.



Die "Spacestation" ist durch besondere Schwerkraftverhältnisse nicht nur fahrerisch anspruchsvoll, sondern sieht auch toll aus.

zeit die Fertigungshallen dreier Hersteller. Mit 600 Meilen an der

Beim mit Spannung erwarteten „Wipeout 3“-Konkurrenten „Killer Loop“ (ehemals „Yarg“) des Hamburger Entwicklers VCC/FEB schlüpft ihr in die Haut eines mutigen Sporthelden des nächsten Jahrtausends und beginnt in der dritten Klasse der MKL. Um aufzusteigen, müßt ihr auf allen Strecken als erster die Ziellinie überqueren. Da es keinen



Den Feind im Visier: In der dritten Stufe spendiert euch das Angriffssystem eine zielgesteuerte Rakete.

Rennplan gibt, dürft ihr nach Lust und Laune den Schauplatz wechseln und Euer Glück so oft probieren wie ihr wollt. In der nächsten Klasse wird das Streckenangebot um einen Kurs erweitert, außerdem legen eure acht Konkurrenten einen Zahn zu. Doch keine Bange, eure Teamleitung spendiert euch ebenfalls ein schnelleres Modell. In der ersten Klasse stehen dann sieben Strecken zur Verfügung. Setzt ihr auch hier eure Siegesserie fort, dürft ihr das komplette Spiel nochmal bestreiten – nur 25% schneller. Auch habt ihr nun das „Killer Loop“-Bonusspiel aktiviert, in dem auf einer äußerst spektakulären Möbius-Strecke nach jeder Runde das Schlusslicht eliminiert wird. Ihr sitzt im Cockpit, das Startsignal ertönt und los geht's. Euer Tripod verhält sich gemäß physikalischer Gesetze, d.h. bergab verhilft euch die Schwerkraft zu einem Geschwindigkeitsschub, an einer



Flotter Dreier: Mit der richtigen Kurventechnik seid Ihr in Kürze zwei Plätze weiter vorn.



Details am Rande: Sehenswürdigkeiten wie dieser Wasserfall seht Ihr in "Killer Loop" am laufenden Band.

Steigung werdet Ihr langsamer. Hier solltet Ihr Turboenergie aufgeladen haben, sonst rutscht Ihr sogar rückwärts den Berg herab. Turboenergie sammelt Ihr in grünlich schimmernden Energieplantagen auf der Piste. Je voller der Turbohaken, desto höher Eure Geschwindigkeit auf gerader Strecke. Gebt Ihr Gas, wird Energie aufgebraucht. Rastet Ihr gegen die Streckenbegrenzung oder werdet Ihr von einer Waffe getroffen, ist der Turbohaken schnell ganz unten.

Neben dem Turbo setzt der geübte Tripod-Pilot auch den eingebauten Magneten gezielt ein. Dieser hält Euch auf der Piste und ermöglicht, an Wand oder Decke zu fahren. Fahrt Ihr bergauf und habt keine Turboenergie mehr, verhilft Euch der Magnet zu einer höheren Geschwindigkeit. Außerdem verhindert Ihr durch Aktivieren des Magneten, an einer Schanze sekundenlang durch die Luft zu segeln. Auch die Magnetenergie ist begrenzt und lässt sich an entsprechenden Feldern aufladen. In den Optionen dürft Ihr eine Hilfefunktion aktivieren, die den Magneten an bestimm-

! Wer hat in unsere Playstation einen schnelleren Prozessor eingebaut? In den ersten Testminuten schoß mir diese Frage mehrmals durch den Kopf, denn die bombastischen Strecken, die praktisch Slowdown-freie Highres-Optik und die fantastische Fernsicht sind fast zu schön, um wahr zu sein. Zum Glück bietet "Killer Loop" mit interessantem Waffensystem, Magnet-Feature und Tripod-spezifischem Fahrverhalten auch spielerisch frische Ideen, um mir ein Strahlen in's Gesicht zu treiben.

Die Strecken sind abwechslungsreich, besonders die letzten drei (Bonus-) Kurse sind genial. Aus zwei Gründen schrammt "Killer Loop" aber knapp am Prädikat vorbei. Zum einen ist das Gegnerverhalten statisch, die feindlichen Tripods agieren zu passiv, um echten Dual-Charakter zu vermitteln. Außerdem vermisst ich einen Zweispieler-Modus schmerzhaft.

THOMAS SZEDIK

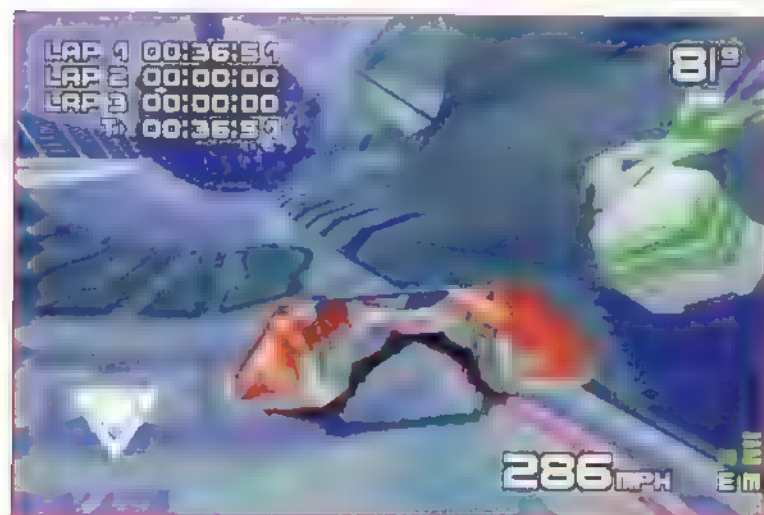


ten kniffligen Stellen automatisch zu schaltet.

Violette Felder aktivieren Euer Waffensystem – auch hier hat sich VCC FEB etwas Neues einfallen lassen: Fahrt Ihr das erste Mal über ein Waffenfeld, wird entweder die erste Stufe der Angriffswaffe, eine Rakete, oder die erste Stufe der Verteidigungswaffe, Landminen, aktiviert. Diese Waffe könnt Ihr nun einsetzen oder ausbauen. Als Angriffswaffe erscheint in Stufe 2 ein Lasergeschütz und in Stufe 3 eine Rakete mit Hitzepeilung. Auf der Defensivseite warten Schutzschild und eine Schutzschild-Turbo-Rammbock-Kombination auf Euch.

Dank der besonderen Tripod-Architektur lenkt Ihr Euren Tripod durch engste Kurven, mit den Schultertasten Eures Controllers fahrt Ihr sogar seitlich. Drückt Ihr L1 und R1 gleichzeitig, könnt Ihr Euren Tripod um die eigene Achse drehen – mit ein bißchen Übung zaubert Ihr die wahnwitzigsten Manöver auf die Piste. Um eine

optimale Zeit zu erreichen, müßt Ihr mit den Eigenheiten der Strecke „spielen“, z.B. mit Speed eine Seitenwand hochgleiten und dann den Schwung für die nächste Steigung mitnehmen. Die acht spektakulären Kurse forcieren dieses Verhalten durch weite Halfpipes und häufige Höhenwechsel. Eure Gegner machen Euch das Leben ebenfalls schwer, auch wenn sie sich in den ersten Klassen mit Attacken vornehm zurückhalten. Allenfalls ein paar Landminen tauchen ab und an vor Euch auf. Dafür legen sie ein hohes Tempo vor und zwingen Euch, kaum ein Turbofeld auszulassen. Die optische Pracht der Strecken (512x 256 Pixel mit 25 Bildern pro Sekunde) zeigen unsere Bildschirmfotos, die Akustik erreicht nicht ganz dieses Niveau: Spärliche Soundeffekte werden von neun schmissigen Techno Trance-Tracks überlagert. ts



Kopf an Kopf: Ein grünweißer Konkurrent setzt zum Überholmanöver an.

! So ganz kann ich in die verzückte Begeisterung von Thomas nicht einstimmen: Technisch läßt "Killer Loop" kaum Wünsche offen, die überragende Optik bringt selbst skeptische PC-Fetischisten erst mal in's Staunen und läßt die Konkurrenz atemberauben. Trotzdem fehlt mir bei "Killer Loop" wegen einiger Kleinigkeiten der entscheidende Kick: Die Gleiter reagieren ziemlich sensibel auf Eure Lenkbewegungen – gerade bei hohen Geschwindigkeiten verpaßt Ihr schnell eine Turbozone. Bei späteren Kursen wirkt sich dies fatal auf Eure Platzierung aus, zumal das Waffensystem wenig ergiebig ist, wichtige Turbos sind häufig Mangelware. Die verwinkelten Strecken verbrühen durch faszinierende Kursführungen, durch steile Passagen rauscht Ihr allendings wegen der etwas ungünstigen Perspektivenwahl wie im Blindflug.

ULRICH STEPPBERGER



"Killer Loop"-Macher

VCC/FEB ist einer der wenigen deutschen Konsolen-Entwickler. "Killer Loop" entstand in zweijähriger Arbeit, in der sich die Hamburger nicht nur mit der Playstation vertraut machten, sondern diese gleich bis an die Grenzen des technisch Machbaren führten. Laut Lead-Designer Florian Knappe steckt in der fünf Jahre alten Sony-Konsole aber noch mehr Potential, weshalb das zehnköpfige Team in diesen Tagen bereits die Arbeit an einem Nachfolger aufnimmt.

Diesmal soll ein grafisch kaum abgespeckter Zweispieler-Modus integriert werden – aufgrund der "Killer Loop"-Eindrücke ist dies den Jungs durchaus zuzutrauen.

SPIELSPASS 83%

KILLER LOOP™

HERSTELLER
CRAVE

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
89% 76%

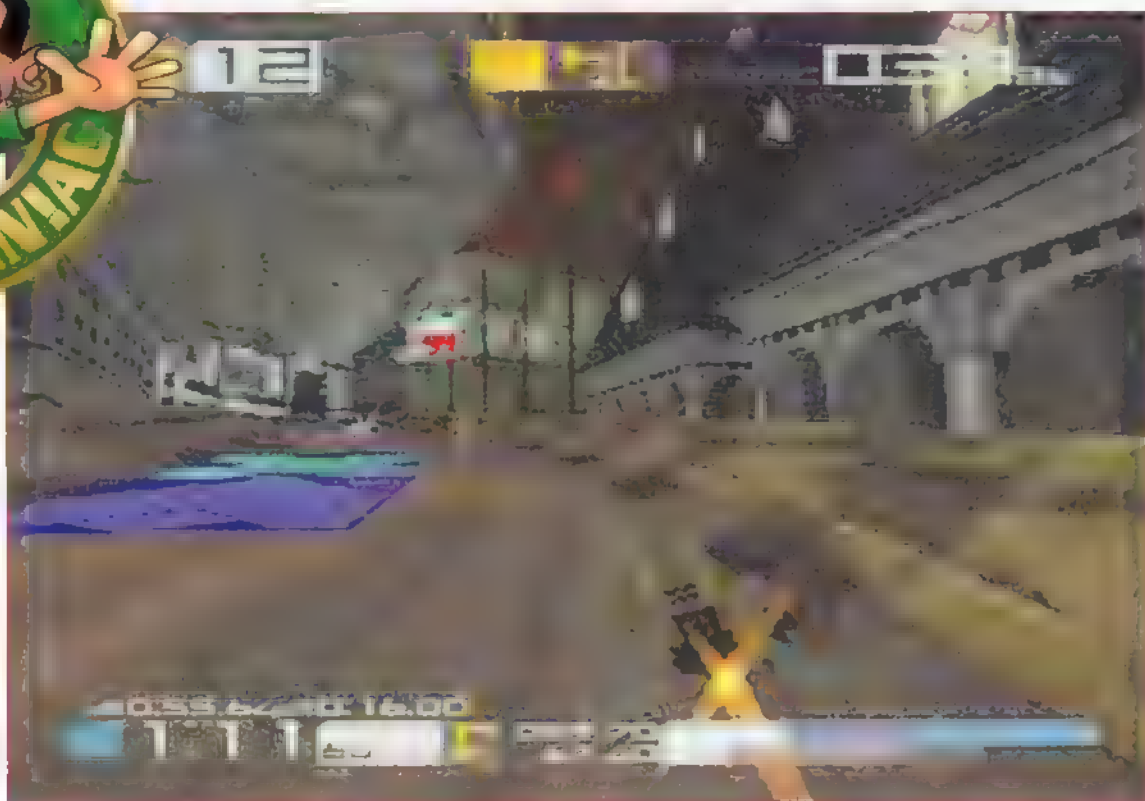
Hervorragender Sci-Fi-Renner mit opulenten Highres-Strecken und interessanten Steuerungs-Features. Leider fehlt ein 2P-Modus.

Andere Versionen

Eine PC-Version erscheint zeitgleich. Weitere Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.



Wipeout 3



Lichter der Großstadt: Die acht "Wipeout 3"-Strecken führen Euch auch in bewohnte Gebiete. Zum Glück für die Anlieger könnt Ihr nicht von der Piste fliegen.



Hatschi: Auf diesem Kurs fliegen Kirschblüten durch die Luft. Nur gut, daß die Cockpits dicht sind.



Das hat gegessen: Bockige Gegner werft Ihr mit Raketen aus der Bahn, oder Ihr zapft ihren Energievorrat an.

Musikalisch protzt „Wipeout 3“ mit großen Namen: Neben der Verpflichtung des hierzulande eher unbekannten DJ Sasha als „Musical Director“ tummeln sich auch Tracks von Stars wie **Orbital**, **The Chemical Brothers**, **Underworld**, **Paul Van Dyk** und den **Propellerheads** auf der CD. Erfreulich für Musikfans: Sämtliche Songs liegen entgegen dem üblichen Trend als Audiotracks auf dem Silberling und können auf der heimischen Stereoanlage abgespielt werden.

Pünktlich zum Europastart der Playstation 1995 erschien mit dem futuristischen Rennspiel „Wipeout“ ein Titel, der für viele Spieler eindrucksvoll die Vorzüge der 32-Bit-Generation klar machte: Derart flotte und grafisch umwerfende Hochgeschwindigkeitsrasereien waren auf damaligen PCs und der vorherigen Konsolengeneration technisch nicht machbar. Dank des durchschlagenden Erfolges erschien bereits im darauffolgenden Jahr der Nachfolger „Wipeout 2097“, danach herrschte mit Ausnahme einer N64-Neuaufgabe Anfang des Jahres Stille. Nun ist jedoch Schluß mit der Wartezeit, Psygnosis schickt „Wipeout 3“

Die superschnelle Raserei hat auch beim dritten Teil nichts von ihrer Faszination eingebüßt: Tadellose Kontrolle über die Fahrzeuge und beeindruckend gestaltete Strecken fesseln Rennspielfans wochenlang an's Pad. Schön, daß die abwechslungsreichen Wettkämpfe der N64-Version übernommen wurden, der Zerstören ist (besonders gegen menschliche Mitspieler) ebenfalls eine unterhaltsame Neuerung. Auch die früher frustrierenden Turniere wurden entschärft, trotzdem bleibt „Wipeout 3“ ein harter Brocken - Anfänger werden sich spätestens in der dritten Klasse sehr schwer tun. Schade finde ich nur, daß die (auch im Splitscreen) hervorragende Optik gerade im Vergleich zum Konkurrenten „Killer Loop“ und den Vorgängern farblich etwas trist wirkt. Doch diesen kleinen Mangel sollte niemanden vom Kauf abhalten.



ULRICH STEPPBERGER

in's Rennen um die Gunst der Spieler - mit dem Anspruch, alles noch größer und noch besser zu machen. Das bewährte Grundkonzept wurde dabei übernommen: Wie gehabt düst Ihr mit einem höllisch schnellen Raumgleiter durch futuristische Landschaften. Bodenkontakt habt Ihr höchstens, wenn Euer Fahrzeug nach einem besonders gewagten Sprung kurz aufsetzt. Wahlweise absolviert Ihr Eure Rennen dabei aus der Innenbordan-

sicht (die mit einer echten Cockpitoptik veredelt wurde) oder postiert die Kamera hinter Eurem Flitzer. Um die Kurse besonders herausfordernd zu gestalten, wurde bei der Konstruktion der acht Strecken auf spektakuläre Kursführungen Wert gelegt: Rasante Steilkurven wechseln sich mit waghalsigen Sprüngen ab, reine Vollgaspassagen enden mit tückischen Schikanen, die bei mangelnder Fahrzeugbeherrschung für einen abrupten Stop sorgen. In nur schwach beleuchteten Tunneln orientiert Ihr Euch an der Leuchtspur der vor Euch liegenden Gleiter, während regennasse Passagen für Rutschpartien sorgen. Acht Teams nehmen an der „F7200 Racing League“ teil, die sich in den Kriterien Geschwindigkeit, Steuerung, Schutzschild und Beschleunigung unterscheiden. Auch die vier bereits vom ersten Teil bekannten Teams haben wieder die



Duell im Splitscreen: Actionreiche Rennen sind dank flotter Optik und rasanten Computergegnern garantiert.

AG-SYSTEMS	ASSEGAI	AURICOM IND.	FEISAR
Beschleunigung 3	Beschleunigung 3	Beschleunigung 3	Beschleunigung 5
Geschwindigkeit 4	Geschwindigkeit 3	Geschwindigkeit 3	Geschwindigkeit 1
Schutzschild 2	Schutzschild 1	Schutzschild 3	Schutzschild 4
Handhabung 3	Handhabung 5	Handhabung 3	Handhabung 4



Keine Chance für schwache Mägen: Rasante Abfahrten wie diese Spirale gehören für gestandene "Wipeout"-Piloten zum Alltag.

Qualifikation geschafft, so daß Anfänger mit dem idealen Einsteigergleiter Feisar unterwegs sind, Profis aber nicht auf ihren liebgewonnenen Qirex verzichten müssen. Die vier neuen Teams haben alle ihre eigenen Vorzüge und Nachteile: Absolute Überflieger wie den Piranha-Gleiter in „Wipeout 2097“ gibt es nicht mehr. Das neue Reglement führte auch zu einigen Änderungen bei der Steuerung: Die praktischen Luftbremsen blieben erhalten, dazu kommt für risikobereite Fahrer der „Hyperthrust“. Sind Euch die Beschleunigungsfelder auf den Strecken nicht schnell genug, zündet Ihr auf Knopfdruck einen besonders effektiven Nachbrenner, der Euch im Handumdrehen nach vorne katapultiert. Um einem reinen Tempoholzen vorzubeugen, wurde diese Funktion jedoch an den Energiepegel Eures Gleiters gekoppelt: Der Einsatz des Hyperthrust zehrt an Euren Reserven; sind diese auf 25% gesunken, wird er deaktiviert. Da jede Kollision mit einem Gegner oder der Streckengrenzung ebenfalls Schaden

verursacht, ist ein genaues Abwägen notwendig: Lohnt es sich, den Turbo einzulegen, oder riskiere ich damit, nicht mehr zur Boxengasse am Ende der Runde zu kommen? Auch die Extrawaffen wurden einer Überarbeitung unterzogen: Klassikern

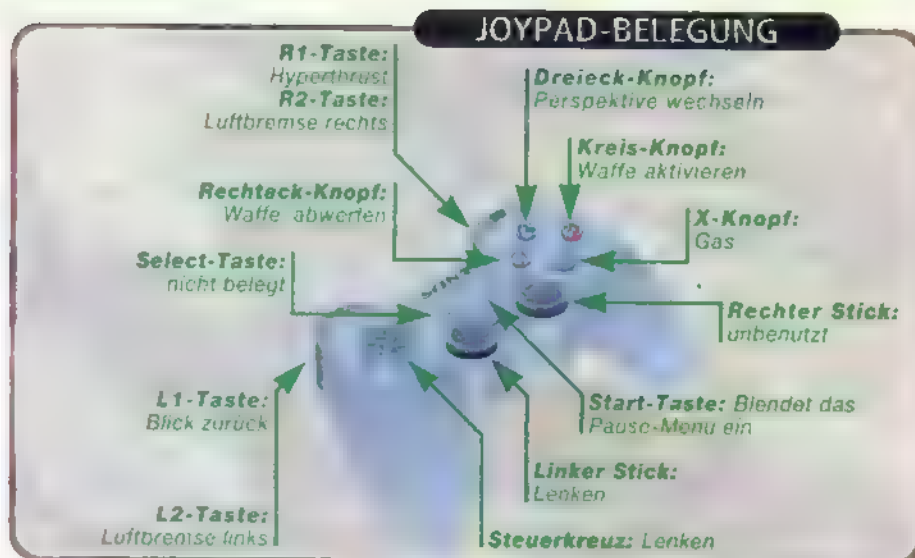


Aber hallo: Für einen Blick nach hinten findet Ihr kaum Zeit.

wie Minen oder Raketen bekamen eine Generalüberholung verpaßt; so dürft Ihr nun gleich zwei Zielsucher auf einmal abfeuern, während das feine „Erdbeben“-Extra erhalten blieb. Neuigkeiten im Arsenal sind sowohl Offensiv- als auch Defensivwaffen: Ein besonderer Schutzschirm macht Euch kurzzeitig transparent, so daß Ihr durch die Konkurrenten einfach durchrauschen könnt. Ein weiteres Gerät erlaubt es Euch, Kraftreserven der Kontrahenten anzuzapfen. Zudem blockiert eine Energiewand Teile der Strecke und schleudert Eure Gegner bei Kontakt kurzerhand ein Stück zurück. Krönung der Angriffe ist dabei eine un-



Tunnelblick: Während der erste Spieler das Ziel vor sich sieht, steht sein Gegner ziemlich im Dunkeln.



scheinbare Kanone, die lange aufladen muß: Trefft Ihr dann aber mit dem Geschloß, ist der Unglücksrabe sofort komplett zerstört – „Contender eliminated!“

Fünf Spielmodi stehen Euch in „Wipeout 3“ zur Verfügung, außerdem könnt Ihr aus vier Geschwindigkeitskategorien wählen – die superschnelle „Phantom“-Klasse müßt Ihr Euch jedoch erst freispielen. Zur Eingewöhnung an Fahrzeug und Kursführung steigt Ihr in ein Zeitrennen ein. Habt Ihr eine Bestzeit erzielt, könnt Ihr den entsprechenden „Ghost“ speichern und für spätere Rekordversuche zum Vergleich aufheben oder Eure Freunde damit beeindrucken. Einzelrennen finden unter Ligabedingungen statt, wahlweise treten Ihr hier gegen



Neu ist die Cockpit-Perspektive: Spielerisch zur normalen Innenansicht identisch, hat jeder Gleiter andere Instrumente.

vier, acht oder zwölf Konkurrenten an. Beim Turnier dagegen schreibt das Reglement acht Teilnehmer vor, dafür wurden die Rahmenbedingungen gelockert: Ihr müßt nun ein Rennen nicht mehr unbedingt als Sieger beenden, um Euch für den nächsten Lauf zu qualifizieren. Statt dessen werden je nach Platzierung Punkte verteilt: nach vier Rennen wird abgerechnet, und der Gesamtsieger ermittelt.

Link-Modus?

Still und heimlich haben die Entwickler neben anderen Gags einen lobenswerten Cheat eingebaut, mit dem Ihr Eure Playstations koppeln könnt. Wie Ihr dieses Feature und andere versteckten Schummeln aktiviert, erfahrt Ihr im Profi-Tip auf Seite 97!



GOTEKI 45	
Beschleunigung	3
Geschwindigkeit	2
Schutzschild	4
Handhabung	3



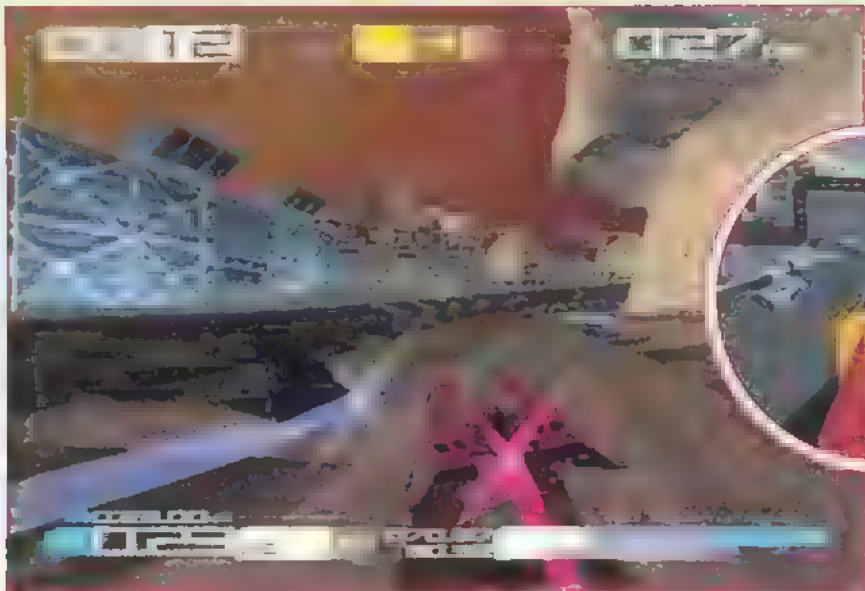
ICARAS	
Beschleunigung	1
Geschwindigkeit	5
Schutzschild	2
Handhabung	2



PIRHANA-A	
Beschleunigung	2
Geschwindigkeit	3
Schutzschild	2
Handhabung	4



QIREX RD	
Beschleunigung	4
Geschwindigkeit	4
Schutzschild	3
Handhabung	2



Die Computergegner sind auch nicht vor Fahrfehlern sicher: Dieser Bursche hier hat sich gerade gedreht.



Peace: Die aufdringliche "Red Bull"-Werbung des Vorgängers wich sozialkritischen Botschaften.

Designers Republic

war wie schon bei den Vorgängern für das äußere Erscheinungsbild zuständig und hat sich diesmal für einen reichlich radikalen und ab-



strakten Ansatz entschieden. Modern ist die Optik zweifelsohne, das Redaktionskollektiv einigte sich bezüglich einer treffenden Formulierung jedoch auf „gewöhnungsbedürftig“.

Von „Wipeout 64“ übernommen wurden die „Wettkämpfe“: Hinter dieser unscheinbaren Beschreibung verbergen sich drei Herausforderungen an spezielle Rennaspekte: Je nach Kategorie müßt Ihr

bei vorgegebenem Team, Strecke und Rennklasse auf das Siegerpodest fahren, eine bestimmte Richtzeit unterschreiten oder eine festgelegte Zahl Kontrahenten von der Piste schießen. Danach wird

Euer Abschneiden mit Gold, Silber oder Bronze belohnt. Habt Ihr alle drei Sparten absolviert, wird der Kombowettkampf für Profis freigeschaltet: Hier müßt Ihr gleich mehrere Ziele auf einmal erfüllen. Unwichtig ist die Platzierung beim „Zerstörer“: Zu Beginn wird eine zu erreichende Punktezahl ausgegeben, für jede absolvierte Runde und jeden zerstörten Gegner wird ein Punkt addiert. Erwischt es Euch selbst, seid Ihr noch nicht aus dem Rennen: Ihr werdet einfach am Start wieder abgesetzt und geht erneut auf die Jagd. Playstation-Premiere feiert der Zweispieler-Modus. Im horizontalen oder vertikalen Splitscreen geht Ihr zusammen mit einem Freund in's Rennen: Sechs Computergegner nehmen teil, wenn Ihr neben einem Einzelrennen zum Zerstörer oder einem ganzen Turnier antretet. us

FUTUREFLITZER WIPEOUT & CO. IM DETAIL

	Wipeout 3	Wipeout 64	Wipeout 2097	Killer Loop
System	Playstation	Nintendo 64	Playstation	Playstation
Veröffentlichung	1999	1998	1996	1999
Strecken	8+4	6+1	6+2	8+1
Gleiter	8	4+1	4+1	3x4
Waffen	12	10+5	11	■
Spielmodi	5	3	3	2+1
Rennklassen	4	4	4	4
Gegner	12	15	15	■
Rumble-Option	Ja	Ja	Nein	Ja
★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
Splitscreen	Ja (2)	Ja (2/4)	Nein	Nein
Grafikeindruck	Flüssig	Flüssig	-	-
Link-Modus	Ja	Nein	Ja	Nein
★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
Auflösung	512x256	320x256	320x256	512x256
Konstante Bildrate	Ja	Ja	Ja	Ja
Pop-Up erkennbar	Nein	Ja, aber kaum störend	Ja, aber kaum störend	Nein
Geschwindigkeit	Sehr hoch	Sehr hoch	Sehr hoch	Hoch
★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Digital-Steuerung	Sehr gut	-	Sehr gut	Gut
Analog-Steuerung	Ja, sehr gut	Ja, sehr gut¹	Ja, sehr gut¹	Ja, sehr gut
Steuer-Finessen für Profis	Ja	Ja	Ja	Ja
★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
FAZIT	Klar das beste "Wipeout": Für Adrenalin-Junkies bleiben kaum noch Wünsche offen.	Gelungene Umsetzung: Technisch nicht perfekt, aber neue und witzige Spielmodi.	Rasantes Update: Dank ideenreicher und harter Strecken immer noch top.	Die beste Alternative zu "Wipeout": Grandiose Strecken und Magnet-Feature.

Anmerkung: ¹N64-Steuerung

So sehr ich dem einheimischen „Killer Loop“-Entwickler den Seg gegönnt hatte - im direkten Vergleich geht Psygnosis mit einem Gleiterlänge Vorsprung durch's Ziel. Pluspunkte sammelt „Wipeout 3“ vor allem durch ein größeres Waffenkontingent, mehr Spielmodi sowie deutlich größere Unterschiede im Fahrverhalten der einzelnen Flitzer - auf Dauer bieten die Gleiterrennen mehr Abwechslung als VCC/FEBs Tripod-Spektakel. Mit dem Hyperthrust wurde zudem ein weiteres taktisches Element eingebaut. Für Freunde geselliger Spiele-Sessions dürfte auch der gelungene Zwei- bzw. Vierspieler-Modus die Kaufentscheidung zugunsten von „Wipeout 3“ beeinflussen. Auf wenig Gegenliebe beim Otto-Normal-Spieler wird allerdings der happige Schwierigkeitsgrad stoßen. Außerdem durften die Technotracks gerne etwas melodischer sein.



THOMAS SZEDLAK

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger wurde in MANIAC 10/96 getestet und ist hiermit auf 85% abgewertet. Die N64-Version „Wipeout 64“ erhielt in MANIAC 1/99 eine Spielspaßwertung von 85%.



Kuck mal, wer da fliegt: Auf der großen Leinwand links wird Eurer Rennen live übertragen.

SPIELSPASS87%

HERSTELLER

PSYGNOSIS

SYSTEM

PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS

100 MARK

GRAFIK | SOUND

87% | 81%

Futuristische Raserei der Extra-klasse: Superflotte Optik, acht eindrucksvolle Strecken und variantenreiche Spielmodi begeistern.

The New Tetris



NG4 H2O kann's nicht lassen: Auch das Projekt nach „Tetrisphere“ (Test in MANIAC 10/97) dreht sich wieder um den russischen Knobelklassiker. „The New Tetris“ geht entgegen seinem Namen keine großen Wagnisse ein: Nach wie vor stapelt Ihr herabfallende Steine so in einem Behälter, daß sie horizontale Linien bilden und dadurch verschwinden. Ihr habt die Wahl zwischen einem Marathon-Match, bis Euer Steinhäufen oben anstößt, einem drei Minuten langen „Sprint“ oder der knackigen „Ultra“-Runde. Bis zu vier Knobler dürfen gleichzeitig antreten. Die spielerischen Ergänzungen sind klein, aber fein: Auf Knopfdruck dürft Ihr den gerade herabfallenden Block einmalig gegen einen Ersatzstein tauschen. Schafft Ihr es außerdem, einen 4x4-Block geschlossen zusammenzubauen, färbt sich dieser silber oder sogar golden, wenn Ihr lauter gleiche Steine benutzt habt. Wird dieser nun abgebaut, kassiert Ihr eine Menge Bonusreihen. Tückisch ist das für die Mitspieler, die dadurch unerwartet viel Blockmüll in ihren Behälter gedrückt bekommen. Damit schaltet Ihr aber auch Boni frei: Habt Ihr insgesamt eine bestimmte Linienanzahl überschritten, bekommt Ihr immer mehr Hintergrundgrafiken und Musikstücke dazu. *us*

Der Goldstein lockt mit dicken Boni, ist aber leider eingekleimt (oben). Unten seht Ihr ein Vierspieler-Match.



! „The New Tetris“ verzichtet auf großartige Experimente, die den bewährten und immer noch großartigen Klassiker-Charme gefährden könnten. Optisch wirkt der Knobel erwartungsgemäß altbacken, musikalisch kommen Freunde tropischer Technomusik auf ihre Kosten. Wie bei „Tetrisphere“ übertreffen die Songs das übliche N64-Gedöhl. Die wenigen spielerischen Neuerungen sind klug durchdacht und wissen zu gefallen, da sie sich nahtlos in den bewährten Spielablauf einfügen. Wer den Ersatzstein nicht mag, läßt ihn eben einfach links liegen. Größter Vorteil ist zweifellos der Vierspieler-Modus, der auch heute noch heißen Antworten auf den Multispieler-Thron ist. Wenn Ihr keinen Stapel „Tetris“-Clones zu Hause habt, ist „New Tetris“ ein Pflichtkauf.

ULRICH STEPPBERGER



SPIELSPASS **87%**

HERSTELLER
NINTENDO

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
32% 80%

Makellose „Tetris“-Neuaufgabe mit kleinen, aber feinen Neuerungen, guter Musik und grandiosem Vierspieler-Modus.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Hasbro veröffentlicht demnächst „Next Tetris“ für die Playstation.

VideoGames
tierisch gut!

WOLFSOFT GmbH
<http://www.wolfsoft.de>

© Dreamcast
sichert Euch ein dt. Gerät durch Vorbestellung
Grundgerät dt. (ab 23.9.) 489,99
Spiele dt. ab 89,99
Grundgerät jap. 499,99
RGB-Kabel 49,99
Joypadverlängerungen 2m 29,99
S-Video Kabel 69,99
VMS (MemoryCard) 79,99
alle jap. Spiele lieferbar

DVD Player Umbau
ab 199,99DM
für Import Filme (z.B. USA)

Action Figuren
Metal Gear Solid 29,99
Resident Evil 29,99
Quake 2 29,99
mehrere Sortimente lieferbar

Scart-Umschalter
RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
4-fach Umschalter 119,99
7-fach Umschalter 239,99

Sony Playstation
Millenium-Chip* Tuning 79,99
(Damit läuft alles, auch FF 8, Dino Crisis...)
Gerät+Tuning+RGB-Kabel ab: 333,33 DM
Activator (Importadapter) 69,99

Nintendo 64
N64 incl. RGB-Umbau 369,99
RGB Umbau&Kabel 149,99
(maximale Bildqualität)
Adapter incl. Actionreplay 74,99
wir haben auch sehr viele Spiele für alle Systeme lagernd. Einfach nachfragen
Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

Tuning, Anschlußkabel
Bis zu 100% Verbesserung
PSX-RGB+Audio Besser! 39,99
N64 S-VHS+Audio TOP! 39,99
PSX S-Video Kabel 39,99
Sega Saturn 50/60Hz, dt, us, jp 99,99
andere auf Anfrage!!!
Joypadverlängerungen für alle Systeme
* für Importspiele/ Druckfehler und Änderungen vorbehalten
(02622)83517

!! Nur für Händler !!

Tradelink
Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation-Dreamcast-
Nintendo 64-Saturn-SNES

Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003

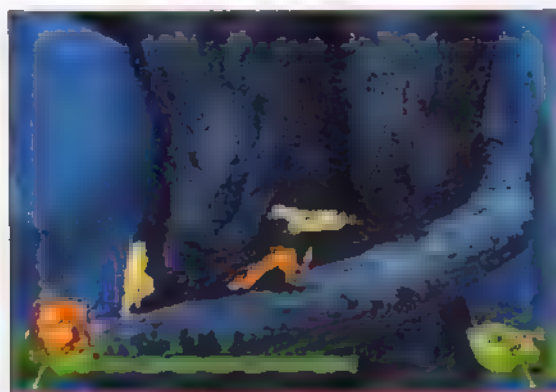
MANIAC

nächster Anzeigenschluß: **8.9.99**

KONTAKT 1 **KONTAKT 2**
Andreas Knauf Axel Chalupsky
08233/7401-12 040/5237196
Anzeigenleitung Anzeigenvertretung

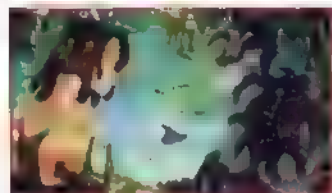
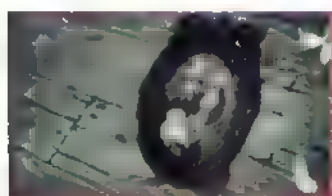
erscheint am
6. Oktober

Tarzan



Flucht nach vorne: Der Großwildjäger Clayton schubst Euch sonst rücksichtslos in den Abgrund.

Vorspann und Zwischensequenzen sind aus dem Disney-Film übernommen und machen Lust auf das fertige Produkt. Als besondere Motivationsstütze gibt es außerdem für jeden der drei Schwierigkeitsgrade einen eigenen Abspann, den Ihr erst zu sehen bekommt, wenn Ihr wirklich 100% erreicht habt.



PS Alle Jahre wieder greift sich Disney ein neues Thema für den (hierzulande) weihnachtlichen Zeichentrickfilm, 1999

erfreut sich Dschungelheld „Tarzan“ einer Neuauflage. Im Gegensatz zur Vorjahresheldin Mulan steht diesmal das passende Playstationspiel pünktlich zum Start in den Regalen.

In 13 Levels spielt Ihr die Handlung des Films nach, die Euch durch zahlreiche Dschungelabschnitte, aber auch auf ein Dampfschiff und in ein Tropenlager führt. Dabei startet Ihr zu Beginn mit einem Junior-Tarzan, der bis zum finalen Kampf gegen den schurkischen Affen-

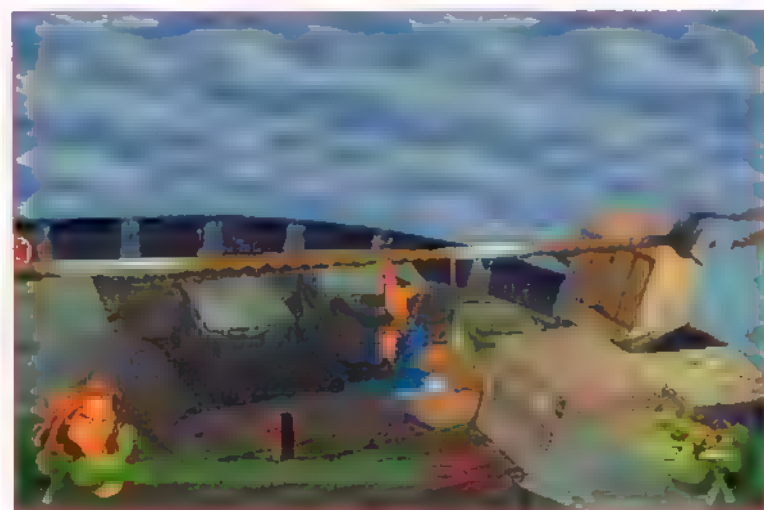


Perfekte Haltung auch im Dschungel: Statt mühsam nach unten zu klettern, überwindet Klein-Tarzan den Wasserfall mit einem formvollendeten Hechtsprung.

jäger zum gestandenen Mannsbild heranwächst. Zwischendurch steuert Ihr auch andere Protagonisten durch die Landschaft, so kommt Jane ebenso zum Einsatz wie Tarzans Affenschwester Terk. Eure Helden rennen und hüpfen im „Pandemonium“-Stil durch die Levels: Die Grafik besteht aus reiner Polygonoptik. Eure Laufwege sind dabei jedoch fest vorgegeben. Gelegentlich führen mit einem Sprung erreichbare Äste oder unscheinbare Trampelpfade zu Alternativ-

routen, an deren Ende sich zumeist ein lohnendes Extra verbirgt. Abwechslung bringen einige Abschnitte, in denen Ihr z.B. nach „Crash Bandicoot“-Manier vor einer Horde Elefanten flüchtet oder mit einem Affenzahn an Baumstämmen hinabbrauscht. Um im wilden Urwald zu überleben, hat sich Tarzan ein dickes Repertoire an Aktionen zugelegt: Ihr schwingt akrobatisch an

Lianen über Abgründe, nutzt elastische Äste und Tierrücken zu besonders hohen Hüpfen oder hangelt Euch an umgekippten Baumstämmen entlang. Habt Ihr ein Messer gefunden, rückt Ihr damit der feindseligen Tierwelt auf den Pelz, ansonsten greift Ihr auf Euren Früchtevorrat zurück: Neben einer unendlichen Ration an normalen Wurfgeschossen sammelt Ihr in den Levels drei weitere Sorten, die sich als Splittergranaten oder bildschirmleerende Großkaliber nutzen lassen. Überquert Ihr verdächtig aussehende Untergründe, versucht Ihr es mit ein paar wuchtigen Trommelschlägen auf den Boden: Prompt bricht dieser zusammen und läßt Euch in einen versteckten Raum darunter hinein. Um eine Spielstufe zu 100% abzuschließen, müßt Ihr nicht einfach an's Ziel kommen, sondern auch alle Boni finden: Gewöhnliche Münzen spendieren Euch dabei nach 100 Stück ein Extraleben; sammelt Ihr alle sechs Buchstaben des Wortes „Tarzan“ auf, wird zur Belohnung im Hauptmenü ein Ausschnitt aus dem Film freigeschaltet. Besonders wich-

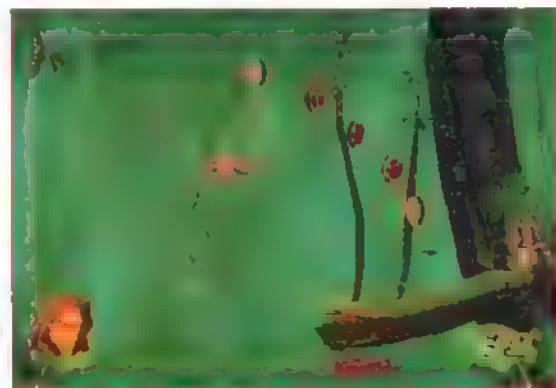


Auf dem Frachtschiff schlägt Ihr Euch mit dem schwankenden Untergrund und fiesen Möwen herum.

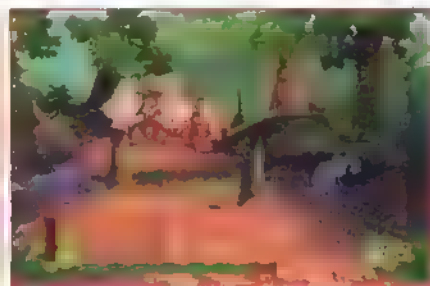
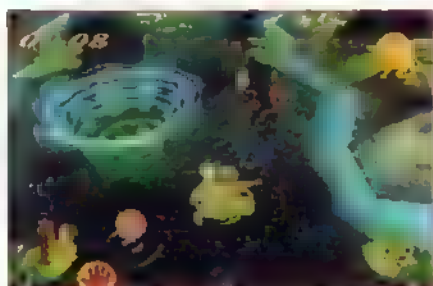
„Tarzan“ zeigt, daß altmodische Jump'n'Run-Konzepte bei zeitgemäßer Aufbereitung immer noch Spaß machen. Die moderne Polygongrafik gefällt mit Detailreichtum und lockert die Geradlinigkeit des Spiels ebenso gelingen auf wie die witzigen Bonuslevels. Insbesondere das Dschungelambiente kommt dank der vielen liebevollen Animationen (wie Schmetterlinge im Hintergrund) und der stimmigen Urwaldakustik prima rüber.

Ganz knüpft „Tarzan“ jedoch nicht an die Qualität früherer Disney-Hits wie „Castle of Illusion“ an; dazu stören einige Kleinigkeiten. Die Abwehr feindlicher Tiere ist etwas nervig, bei einigen Sequenzen wie dem Baumstammssurfen kommt Ihr nur mit Auswärtigen voran. Wer kein Disney-Muffel ist und auf völlige Bewegungsfreiheit verzichten kann, schwingt sich mit der nächsten Liane zum nächsten Handeln und greift zu.

ULRICH STEPPBERGER



Greift die Liane: „Jungle Hunt“ läßt grüßen, wenn Tarzan am Gestrüpp entlangschwingt.



Tarzan ist nicht nur zu Fuß unterwegs: In den Bonuslevels paddelt Ihr über einen Fluß (ganz links) oder kapert einen Strauß (links). Beim Baumstammssurfen begleitet Euch einmalig Jane (rechts), während die Elefantenhorde (ganz rechts) Euch bei Kontakt einfach plättet.

Andere Versionen

„Tarzan“ erscheint in Bälde auch für das N64 und den Game Boy Color.



Mit Terk tobt Ihr durch das Camp von Janes Vater: Trommelt Ihr oft genug auf die Kiste, geht sie kaputt und gibt ein nützliches Extra frei.

tig sind die vier Teile einer Papierzeichnung: Sind diese komplett, dürft Ihr Euch in einer von fünf Bonussequenzen austoben. Meist versucht Ihr hier, bei einem knappen Zeitlimit das Ende eines Hinderniskurses zu erreichen und dabei möglichst viele Münzen einzusacken. So paddelt Ihr mit einem Seerosenblatt über einen wilden Urwaldfluß und weicht tückischen Wasserstrudeln aus, die Euch in die Tiefe reißen, oder reitet auf einem widerborstigen Vogel Strauß und müßt aufpassen, daß Ihr nicht gegen Baumstämme prallt. us

Musik liegt in der Luft:

Beim bereits erhältlichen Soundtrack zum Film mischt Ex-

Genesis-Mann Phil Collins kräftig mit: Ein halbes Dutzend Stücke stammt aus seiner Feder. Im Spiel selbst bleiben wir jedoch von seinen Sangeskünsten weitestgehend verschont.

SPIELSPASS

80%

TARZAN

START GAME
OPTIONS
LOAD GAME

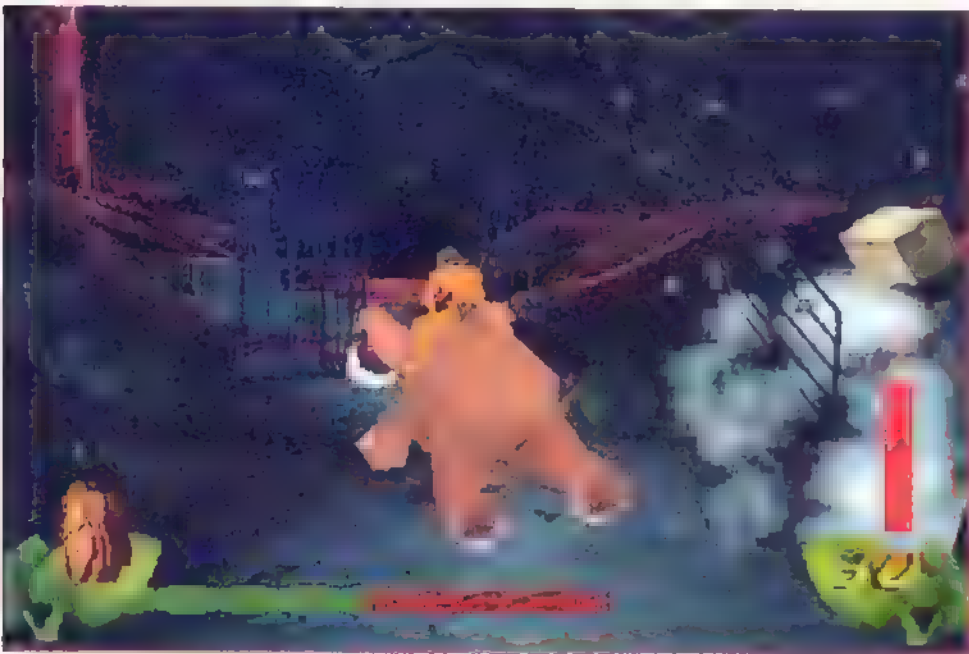
HERSTELLER
DISNEY

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK SOUND
82% 74%

Abwechslungsreiches Disney-Hüpfspiel: Gelungene Mischung aus klassischer 2D-Jump'n'Run-Mechanik und moderner 3D-Optik.



Wir bremsen für niemanden: Der freundliche Elefant nimmt Euch ein Stück des Weges mit und räumt hinderliche Kisten kurzerhand beiseite.

NACHBESTELLEN & SPAREN

- Heft
- Sticker
- Bücher

5,50 Mark Pro Heft

inkl. Sticker-Set Silent Hill

MANIAC

Ausgabe 9/99

inkl. Sticker-Set Soul Reaver

MANIAC

Ausgabe 8/99

MANIAC

Ausgabe 7/99

MANIAC

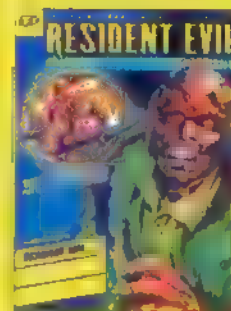
Ausgabe 6/99

MANIAC

Ausgabe 5/99

MANIAC

Ausgabe 4/99



Resident Evil - Sammelband mit Lösungen
9,50 DM (Sonderpreis solange Vorrat)

Aufklebersets

Star's Odyssey und
Galaxy Wars Vengeance
je 2,50 Mark

Unten die gewünschten Artikel ankreuzen, den Gesamtbetrag in Briefmarken oder bar beilegen und an folgende Adresse schicken:

**Cybermedia GmbH,
Bestell-Service, Wallbergstr. 10,
86415 Mering**

ICH WILL NACHBESTELLEN!

NAME VORNAME _____

STRASSE NR _____

PLZ WOHNORT _____

DATUM UNTERSCHRIFT _____

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1/95	4/95	5/95	8/95	9/95	11/95	3/96	7/96
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9/96	1/97	2/97	3/97	4/97	7/97	8/97	9/97
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10/97	3/98	10/98	1/99	2/99	3/99	4/99	5/99
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6/99	7/99	8/99	9/99	PREIS PRO HEFT: 5,50 MARK			

STÄLKE

☐ RUNDUM-STICKER ABE 2,50 DM

☐ STICKER-SET COLONY WARS 2,50 DM

☐ RESIDENT EVIL LÖSUNGSBUCH 9,50 DM

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN ARTIKEL ZUM ANGEZEIGTEN PREIS. DEN BETRAG LEGE ICH BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEI.

Kingsley's Adventure

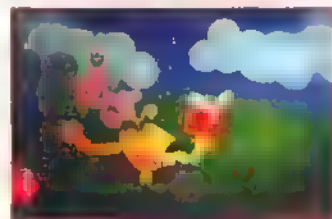
Ein witziges Intro
Im Kasperltheater-Stil erzählt Euch die traurige Geschichte des Fruchtreichs. Nachfolgende Bilder zeigen Euch einige Ausschnitte.



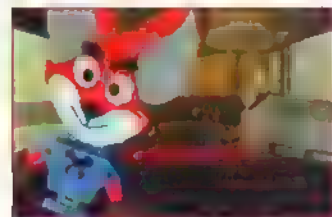
Leises Gernurmel und spannungsgeladene Atmosphäre – Vorhang auf!



Es war einmal das wunderschöne Fruchtreich mit seinen glücklichen Bewohnern...



...bis der fiese Pudding das Zauberbuch der Königin raubte und alle verhexte...



...so daß die einzige Hoffnung Kingsley, der frischgebackene Zauberlehrling war.



Wär' doch gelacht: Ein tapferer Fuchs nimmt's auch mit mehreren Gegnern auf. Via Kreis-Taste blockt Ihr mit Eurem Schild die Angriffe der Säbel-Eber.

PS Das Fruchtreich ist in Gefahr! Der hinterhältige Zauberer Pudding hat das magische Buch der Königin gestohlen und bedroht das friedliche Land mit seinen Schergen. Ausgesandte Retter wurden von ihm mit einem Fluch belegt und kämpfen fortan auf der Seite des

Bösen. Doch da tritt der furchtlose Zauberlehrling Kingsley auf den Plan: Bewaffnet mit Schwert sowie Schild stellt er sich dem Pudding-Widerling, um seine Heimat zu retten.

Damit Ihr als kleiner Fuchs und blutiger Anfänger in Sachen Monsternetzeln eine Chance gegen die gefährliche Streit-

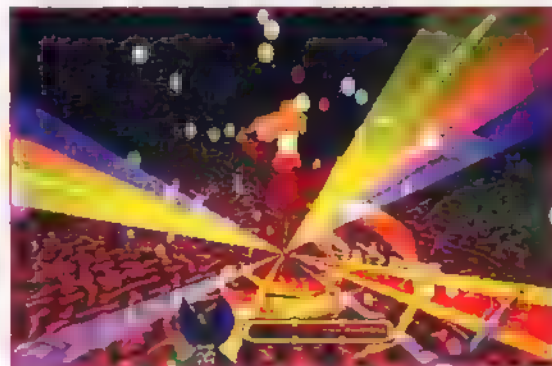


Das Verschieben von tonnenschweren Blöcken klappt nur mit den entsprechenden Handschuhen

macht habt, verordnet Euch der König einen Ausflug in's ritterliche Trainingslager. Dort lernt Ihr zielgenaues Springen in der 3D-Umgebung, Schalterumlegen sowie den Einsatz von Klinge und Armbrust. Schafft Ihr den Übungsparcours bis zum Ende, werdet Ihr mit einem mickrigen Dolch und einem kleinen Schild in den Kampf geschickt. Die einzelnen Level erreicht Ihr

Acht, wie niedlich! Mit einem putzigen Fuchse auf Pudding-Jagd. Doch Vorsicht, laßt Euch nicht von der kindlichen Optik täuschen: Seit "Ordo 2" habe ich keine soch deftigen Hüpfenlagen mehr erlebt. Mühsamstgenaueres Springen auf rutschigem Untergrund ist nichts für Kigs, die noch mit Fuchssuppen spielen. Dagegen sind die (meist) gelungenen Patserlagen auch für Neueinsteiger geeignet und mit der Einstellung "Probieren geht über Studieren" leicht zu knacken. An der bunten, hochauflösenden Grafik gibt's bis auf einige Clippingfehler und deutlich sichtbaren Aufbau nichts zu meckern. Nach längeren Spieldauern zeigt "Kingsley" jedoch Ermüdungserscheinungen: Sich wiederholende Aufgaben wie Schalterumlegen oder Blockeschleppen sowie fehlender Tiefgang der Story, langweilen selbst Fuchsfreunde.

OLIVER SCHULTES



Traue keinem Mönch: Nach kurzer Unterhaltung zeigt er sein wahres Gesicht und attackiert als Riesen-Fledermaus.



via Fuchshauten, die im königlichen Hof verstreut sind. Habt Ihr den Eingang zum Dungeon gefunden, müßt Ihr auf dem Weg zum Endgegner Schalterrätsel lösen, Blöcke verschieben, ausgedehnte Hüpfpassagen meistern sowie zig Unholden den Garaus machen. Als Belohnung für einen vernichteten Obermottz erhaltet Ihr bessere Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Euren Lebensvorrat stockt Ihr durch Sammeln von 50 Münzen auf, die entweder in den Gewölben oder in Schatzkisten versteckt liegen. Für bessere Übersicht in den dreidimensionalen Welten sorgen zwei Perspektiven sowie der Rundumblick via R1-Taste. os

SPIELSPASS 67%

Kingsley's Adventure

HERSTELLER
PSYGNOSIS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK SOUND
71% 68%

Bunter Mix aus Action-Adventure und Jump'n'Run: Niedliche Optik und (teilweise) kluge Rätsel; beinharte Hüpfenlagen frustrieren.



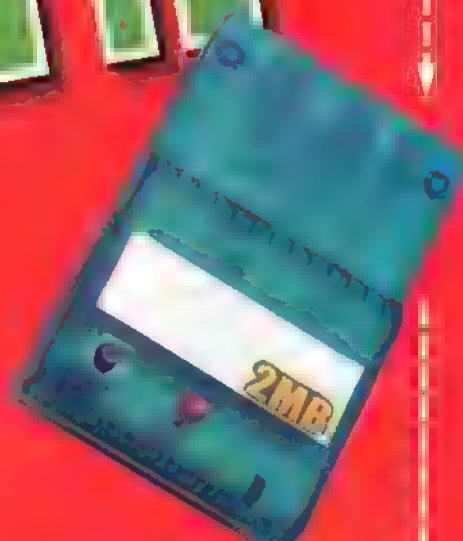
Während des Abenteuers erhält Kingsley neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände: Zuerst nur mit einem mickrigen Dolch ausgestattet, ergattert er neben Axt und Zauberschwert auch eine Armbrust für Distanzkämpfe (von links nach rechts).

Andere Versionen
Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.



IM HANDEL
29,95
DVP

ABO ADRESSEN



IM HANDEL
29,95
DVP

**Wir
schenken
Dir eine
Memory Card***

Ganz easy 29,95 Mark sparen

*Wirst Du einen Abonnenten, schicken wir Dir wahlweise eine Memory Card für Playstation oder Nintendo 64 zu (siehe Coupon). Für Dich ist das Ganze völlig kostenlos.

Und der Abonnent spart auch noch 10 Mark im Vergleich zum Einzelverkaufspreis (12x5,90=70,80 DM)!

**ABO-HOTLINE
089/85709145**

Fax: 089/85709131

e-mail: av@pan-adress.de

Betreff: MANIAC-Abo

**Den Coupon
einsenden an:**

**PAN-ADRESS
MANIAC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANECC**

keine Nachbestellungen!

ICH WILL DIE PRÄMIE!

**KLAR!
29,95**

WILL ICH EINE MEGA-
MÄSSIGE MEMORY-
CARD IM WERT VON
MARK KASSIEREN!
SOBALD DER VON
MIR GEWORBENE
ABONNENT (NEBENAN AUSFÜLLEN) GE-
ZAHLT HAT, GEHT MIR DIESE SOFORT ZU!

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WORTORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

**FÜR FOLGENDE DER BEIDEN MEMORY
CARDS HABE ICH MICH ENTSCIEDEN:**

☐ **PLAYSTATION**

☐ **NINTENDO 64**

ICH WILL DAS ABO!

JA! ICH WILL MANIAC FÜR EIN JAHR ABON-
NIEREN (60,80 MARK), DAS ABO VER-
LÄNGERT SICH AUTOMATISCH, WENN ICH
NICHT BIS 6 WOCHEN VOR ABLAUF KÜNDIGE.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WORTORT

DATUM, UNTERSCHRIFT DER UNTERZEICHNENDEN

2. UNTERSCHRIFT NEHTWISCHNUNG
DES WIDERZUGRECHTS

WICHTIGKEIT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim
MANIAC Abo-Gesetz, pan-adress, Postfach, 82143 Planecc widerrufen. Bei
Widerruf der Post genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

☐ **GEGEN
RECHNUNG**

☐ **PER
BANKEINZUG**

BANKLEITZAHN

KONTONUMMER

BELDINSTITUT

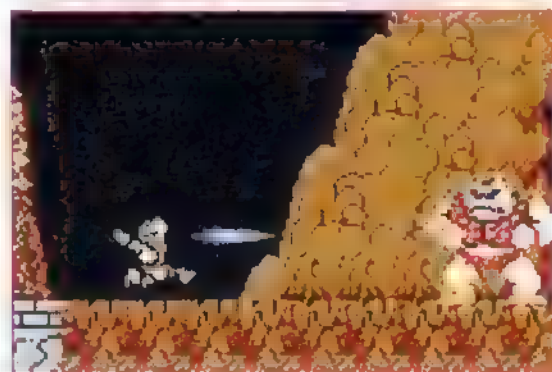
Pocket News: ROBOTER IM AN-MARSCH:

Nach Schlachten für Super Nintendo, Playstation & Co. melden sich Banprests Strategie-Mechs mit aufregenden Features zurück. „Super Robot Wars“ erscheint für das Nintendo 64 mit Namenskürzel „64“ (Bild rechts oben) und Game Boy Color: Bei „Super Robot Wars: Link Battler“ speichert Ihr über den „64GB“-Adapter Eure N64-Kampfmaschinen auf's Game-Boy-Modul. Dann könnt Ihr auch unterwegs weiterzocken. Nach „Mario Golf“, „Legend of the River King“ und „Pokemon“ schlägt „Super Robot Wars“ nun als viertes Spiel eine Brücke zwischen den Nintendo-Konsolen.

KASSENSCHLAGER MOBIL: Konami und Capcom kosten ihre Erfolge aus und setzen ihre Playstation-Hits „Metal Gear Solid“, „Resident Evil“ (rechts) und „Street Fighter Alpha“ für den Game Boy Color um. Eldos verläßt sich wiederum auf den Nippon-Bestseller „Dragon Warrior Monsters“: Die „Dragon Quest“-Episode wanderte in Japan rund 2,2 Millionen Mal über den Ladentisch, 2000 kommt die englische Übersetzung.



Capcoms beste Oldies sind zurück: „1942“ und „Ghosts'n Goblins“ sind Spielspaß-Garanten.



Comebacks in Farbe

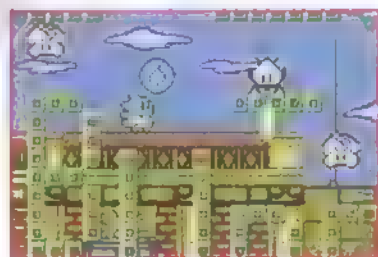
Wer seit den 80er Jahren zockt, der kann sich über die Miniaturisierung der Elektronik nur wundern: Winzlinge wie der Game Boy Color stecken die klotzigen Homecomputer und 80er-Jahre-Konsolen (z.B. C64 oder Atari 2600) in Punkto Sound und Grafik

Marketing kommt günstiger, denn viele der Oldies sind den Spielern noch im Gedächtnis.

So droht dem Game Boy Color eine Oldie-Lawine: Werft mal einen Blick auf unsere Release-Liste, in der wir alle „echten“ Color-Titel auflisten. Hauptinitiator

ist Automatenhersteller Midway, der u.a. mit den Rechten an allen Atari-Automaten („Gauntlet“, „Asteroids“, „Paperboy“) ein pralles Archiv besitzt. Auch Capcom, Namco und Taito setzt auf ihre Arcade-Klassiker: Titel wie

Allerdings weist ein umgekrempeltes Remake nicht die authentische Atmosphäre einer 1:1-Umsetzung auf, die im Oldie-Fan Erinnerungen an durchgemachte Nächte wachrufen. Sinnvoll sind dezente Modifikationen, die im Einzelfall auf das Spiel abgestimmt sind: In Konamis „International Track & Field“ hämmert Ihr beispielsweise nur auf einem Knopf herum. *oe*



Oldies but Goldies: Links seht Ihr Taitos „Bubble Bobble“, rechts Majescos „Super Break-Out“.

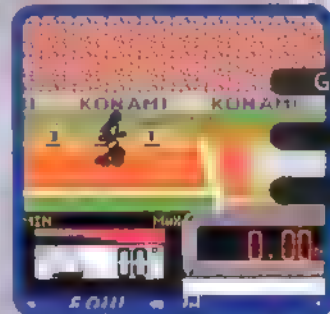
locker in die Tasche. Dies ruft natürlich die Entwickler auf den Plan, die erfolgreiche Spielkonzepte aus dem 8-Bit- und Arcade-Archiv abstauben und für den Game Boy umsetzen – schließlich kann der Winzling seit zwei Jahren auch Farben darstellen.

Remakes sparen im Vergleich zu einer Neuentwicklung viel Geld. Auch das

„Ghosts'n Goblins“, „Ms. Pac-Man“ und „Bubble Bobble“ motivieren heute wie am ersten Tag. Nintendo plündert seinen NES-Katalog und schickt mit „Donkey Kong“, „Super Mario Bros. Deluxe“ und „The Legend of Zelda DX“ die System-Hits in's Rennen. Im Gegensatz zu einigen Konkurrenten ist Nintendo die Spielbarkeit wichtiger als ein authentischer grafischer Maßstab: So hüpfen die Mario-Brüder in einem kleineren Bildausschnitt. Spielerische Verschlimmbesserungen wie in Konamis „Blades of Steel“ erspart uns Nintendo.

OLDIE-NEUAUFLAGEN FÜR GAME BOY COLOR

1942	Capcom	August
720	Midway	erschienen
Brave Commando	Capcom	2000
Bubble Bobble	Taito	2000
Chessmaster	Mindscape	erschienen
Centipede	Majesco	erschienen
Defender	Midway	erschienen
Donkey Kong	Nintendo	erschienen
Drop Zone	Midway	erschienen
Frogger	Majesco	erschienen
Gauntlet Legends	Midway	August
Ghosts'n Goblins	Capcom	Oktober
Internat. Karate	System 3	Oktober
Robot	Midway	erschienen
Legend of Zelda DX	Nintendo	erschienen
Marble Madness	Midway	November
Micro Machines 1&2	Codemasters	August
Missile Command	Midway	erschienen
Montezuma's Return	Majesco	erschienen
Moai Patrol	Midway	erschienen
Ms. Pac-Man	Namco	Oktober
Blades of Steel	Konami	erschienen
Pac-Man	Namco	August
Paperboy	Midway	erschienen
R-Type DX	Inami	erschienen
Shadowgate	Kemco	erschienen
Spy Hunter	Midway	erschienen
Spy vs. Spy	Kemco	erschienen
Super Break Out	Majesco	erschienen
Super Mario Bros. Deluxe	Nintendo	erschienen
Track & Field	Konami	November
Wings of Fury	Borderbund	November
Yan's Revenge	Telegames	August



SYSTEM
Game Boy Color
HERSTELLER
Konami
PREIS
60 Mark



International Track & Field

Mit einem von sieben verschiedenen talentierten Sportlern in den Fünfkampf: Traditionelles Button-Ge-hämmere um den Highscore mit vereinfachter Steuerung. Das Timing (am Automaten wichtig) steht jetzt etwas im Hintergrund. Profis erspielen zwei geheime Sportskanonen: Wer einen Dauerfeuermarathon sucht, kann sich das Remake kaufen.

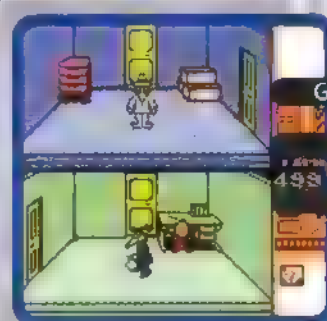


SYSTEM
Game Boy Color
HERSTELLER
Majesco
PREIS
60 Mark



Frogger

Auf der Playstation gibt's „Frogger“ als 3D-Remake, für den Game Boy erscheint jetzt eine 1:1-Umsetzung: Frosch versucht heil über Straße und Fluß zu kommen, Autos und Krokodile wollen das verhindern. Euer Frosch wirkt auf dem kleinen Game-Boy-Bildschirm zwar mickrig, steuert sich aber pixelgenau. Bei guten Lichtverhältnissen verfallt Ihr willenlos dem Retro-Fieber.



SYSTEM
Game Boy Color
HERSTELLER
Kemco
PREIS
499
60 Mark

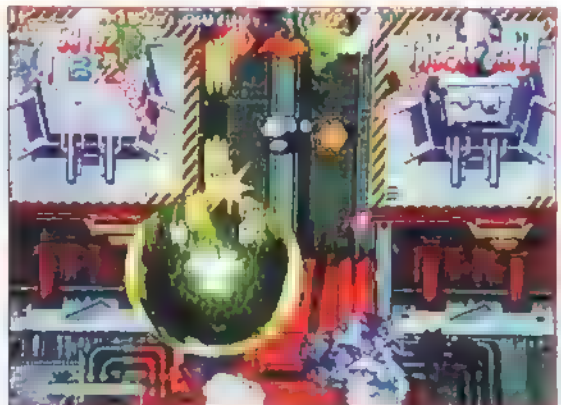


Spy vs Spy

Das explosive MAD-Duo ist zurück: Auf geteiltem Bildschirm duelliert Ihr Euch mit dem CPU-Spion oder via Link mit einem Kumpel. Ihr erkundet Häuser und Inseln, verhöhnt den Feind mit herumliegenden Waffen, baut Fallen und flieht am Schluß mit der Beute. Besonders gegen einen Kumpel geht's in „Spy vs Spy“ rund: Wüste Racheakte und blindwütige Fights bestimmen die harten Duelle.

Dauerfeuer

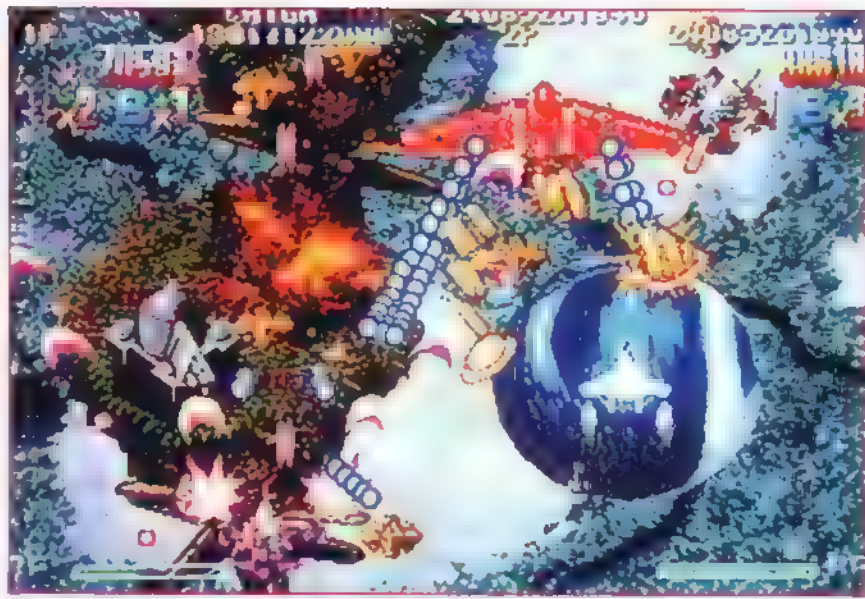
Vertikal und horizontal scrollende Actionspiele gehören nicht nur auf den Konsolen zur aussterbenden Spezies. Auch in den Spielhallen werden die angeblich "altbackenen Sprite-Ansammlungen" von polygonstrotzenden 3D-Shootern verdrängt und fristen oft ein Nischendasein im letzten Winkel eines Vergnügungstempels. Trotz dieser Entwicklung bringt Capcom (bekannt durch die 19ix-Serie) mit "Giga Wing" einen neuen Genre-Vertreter in die Arcades.



Halte die Feuertaste gedrückt, und Ihr aktiviert einen Schild – für Laser-Salven müßt Ihr auf den Button nimmern.

Gespickt mit frischen Ideen, bunter Sprite-Optik und tadelloser Spielbarkeit sollen auch Polygon-Jünger zum Zocken verleitet werden. Zu Beginn wählt Ihr einen von vier Piloten, welcher jeweils sein eigenes Raumschiff für den Kampf mitbringt.

Zur Grundausstattung jedes Gleiters gehören neben dem festinstallierten Bordlaser zwei Smart-Bomben sowie eine Art Schutzschirm, der gegnerische Schüsse reflektiert. Um den Schild zu aktivieren, müß eine Energieleiste am unteren Bildschirmrand gefüllt sein (geht automatisch). Haltet dann den Feuerknopf gedrückt, und ein schützendes Feld baut sich für einige Sekunden auf. Ist der Balken verbraucht, bricht der Schirm zu-



Auch zu zweit dürft Ihr gegen die "Giga Wing"-Aggressoren antreten – wie bei den meisten Shootern leidet dadurch die Übersicht.

sammen, und Ihr seid wieder verwundbar. Power-Ups (u.a. zusätzliche Laser-Phalanxen) erscheinen wie üblich nach Abschluß von kompletten Angriffswellen oder besonders hartnäckigen Feinden. Am Ende jedes Levels stellt sich ein besonders dicker Brocken in Euren Weg – nur mit der richtigen Taktik habt Ihr eine Chance zum Überleben. Vielleicht überrascht uns ja Capcom mit einer Dreamcast-Version im kommenden Jahr. os



Hersteller: KONAMI

Auf den Highways ist die Hölle los: Mit Konamis Arcade-Renner "Thrill Drive" könnt Ihr über authentisch nachgebildete Straßen aus Japan, Europa und USA heizen. Insgesamt sieben Fahrzeuge stehen für eine Spritztour parat. Die Umgebung ist ähnlich belebt wie in "Driver": Gegenverkehr, Bahnschranken und Passanten behindern Eure Fahrt. Nehmt deshalb Abkürzungen über Gehsteige, Verkehrsinseln oder Grünflächen, um Eure Konkurrenten abzuhängen. Achtet aber auf die Fußgänger! Legt Ihr einen auf's Kreuz, verliert Ihr wertvolle Zeit.



Fette Endgegner bringen Euren Zeigefinger zum Glühen – hoffentlich habt Ihr genügend Smart-Bomben an Bord!



Power-Ups erleichtern das Heldendasein: Mit seitlichen Lasern gebt Ihr den Feinden eine ordentliche Breitseite.

Arcade News:

HELDEN GESUCHT:



und die 19ix-Serie. Capcom hat das Projekt in Chicago (USA) die japanischen Auftraggeber, die die Arcade- und Konsolen-Versionen entwickeln. Die Arcade-Version wird im Sommer 1994 auf den Markt kommen. Die Konsolen-Versionen werden im Herbst 1994 auf den Markt kommen. Die Arcade-Version wird im Sommer 1994 auf den Markt kommen. Die Konsolen-Versionen werden im Herbst 1994 auf den Markt kommen.



BIKER-TRAUM: Capcoms Motorrad-Rennspiel "2XO GP" soll Euch mit originalen Motorrädern über Originalstrecken bieten. Motoristen können zwischen drei verschiedenen Klassen des virtuellen Motorsports wählen: Enduro, Supermoto und Grand Prix. Die Strecken sind über den Park "Silverstone" verläuft, der die Aerodynamik und Stabilität der Fahrer überwacht.



ARCADE

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MANIAC LESERBRIEF • WALLBERGSTRASSE 10 •
86415 MERING • DIGITAL: MANIACMAGA@AOL.COM

Business as usual

Sehr geehrtes MANIAC-Team: ich schreibe Euch, um meinem Frust über die meiner Meinung nach „nervende“ Situation auf dem Videospielemarkt Luft zu machen. Der erste Punkt, der mich sehr aufregt, betrifft die Fortsetzungen. „Tomb Raider 4“? Warum? „Tomb Raider 1“ war eine Innovation. Es war einfach großartig, die (relativ) hübsche Lara mit ihren zahlreichen Fähigkeiten durch die beeindruckenden Level rennen, springen und schießen zu lassen. Daß „Tomb Raider 2“ kommen würde, war nach dem großen Erfolg des ersten teils vorprogrammiert, die Lara-Fans freuten sich natürlich. Der dritte und vierte Teil eines so massentauglichen Produktes ist zweifelsohne kommerziell orientiert. Eine leicht überarbeitete Grafikengine (ründere Tit... äh Polygone), ein paar neue Fähigkeiten und eine hübschere Verpackung – das reicht leider heute in der Regel, um ohne viel Aufwand die breiten Massen in die Kaufhäuser zu locken. Wenn jemand erstmals eine Episode einer Reihe wie „Tomb Raider“ oder „FIFA“ kauft, so wird er sich aller Wahrscheinlichkeit nach für den aktuellsten Teil entscheiden, da dieser im direkten Vergleich zum Vorgänger besser ist (von Ausnahmen wie dem grauenhaften „Formel 1 '98“ mal abgesehen); aber wäre es nicht vorteilhafter, die Kreativität in die Entwicklung von neuen Titeln zu stecken, als alte Titel neu überarbeitet zu veröffentlichen? Für die Software-Firmen sicherlich nicht, denn warum einen Flop mit einem unbekannten Titel riskieren, wenn sich doch Spiele wie „Tomb Raider 5“, „Tekken 4“, „FIFA 2000“ oder „Bio Hazard 4“ gut verkaufen.

Ein zweiter Punkt, den ich ansprechen möchte, betrifft die Konsolen. Nachdem Sega mit ihrem Dreamcast die Herzen der Arcade-Fans mit Titeln wie „Soul Calibur“, „Sega Rally 2“ oder „Virtua Fighter 3 tb“ zu erobern versucht, buhlt Sony mit einer frühen Ankündigung der Playstation 2 um die „Treue“ der Videospieler. Ich habe gehört, daß allein die Herstellungskosten für eine einzige PS 2 aufgrund der teuren Chips bei etwa 700 Mark liegen. Bei diesem Preis muß noch der Gewinn für Sony, die Zwischenhändler und die Kaufhäuser plus Kosten für Werbung bzw. Präsentation hinzugechnet werden. Natürlich kann es sich Sony nach der Preissenkung des Dreamcast nicht leisten, eine neue Konsole für mehr als 400 bis 500 Mark anzubieten. Bis die Herstellungskosten auf ein akzeptables Niveau gesunken sind, dürfte eine

gewisse Zeit vergehen. Wenn die PS 2 Ende 2000 erscheint, wird Sega sicherlich viele Skeptiker überzeugt und einen klaren Vorsprung aufgebaut haben.

Logischerweise hat auch Nintendo seinen neuen Sproß angekündigt, den Dolphin. Klar, wer interessiert sich heute noch für das N64? Versteht mich nicht falsch, ich habe selbst ein N64 (sowie eine Playstation und einen Dreamcast) und spiele leidenschaftlich gerne den indizierten Egoshooter oder „Zelda“, aber das N64 kann beim besten Willen weder der PS oder dem DC das Wasser reichen. Ich bin sicher, daß Big N den Dolphin nur deshalb angekündigt hat, um zu zeigen, daß es auch noch ein Wörtchen mitzureden hat.

Einige machen den Erfolg einer Konsole von seiner Hardwareleistung abhängig. Dabei ist es doch egal, ob eine Konsole 300MHz oder 400MHz hat; einzig die verfügbare Software ist entscheidend. Wo ich gerade beim Thema Software bin, warum will Squaresoft ausschließlich für die Playstation 1 & 2 entwickeln? Daß sich Nintendos Module aufgrund ihrer geringen Speicherkapazität für pompöse Rollenspiele wie „Final Fantasy 8“ mit ihren kinoreifen Renderfilmen nicht eignen, kann ich ja verstehen; aber was spricht gegen den Dreamcast? Dasselbe gilt für Namco: Ich habe gelesen, daß „Soul Calibur“ das erste und letzte Spiel für den Dreamcast sein soll. Ich hoffe doch sehr, daß sich der Dreamcast auf dem Markt behaupten kann. Wie auch immer, bitte macht so weiter wie bisher!

Stephan Tomsen, Husum

Auch wenn es hart klingt: Software-Firmen sind gewinnorientierte Unternehmen und entwickeln ihre Spiele überwiegend für diejenige Konsole, mit der sie am meisten Umsatz machen können. Zum Glück gibt es nur wenige Anbieter wie Square, die sich mit Haut und Haaren einer Konsole (früher Super Nintendo, jetzt Playstation – beide jeweils die Marktführer) verschreiben.

Saurier-News

Hauptsächlich schreibe ich Euch wegen dem Bericht zu „Dino Crisis“ (9/99). Ihr habt in der Tabelle mit den Saurier-Arten einer Gattung keinen Namen geben können und das Exemplar „Kleiner Hüpfen“ genannt! Da ich ein Dino-Fan bin, werde ich Euch erlösen: Die Art heißt „Compsognathus“ und war ungefähr 65cm lang, also eine der kleinsten Dinosaurier-Gattungen. Man fand Fossilien in Deutschland und Frankreich!

Marc Schley, Hagen

Dank an die vielen Leser, die unseren Horizont erweitert haben. Man lernt eben nie aus...

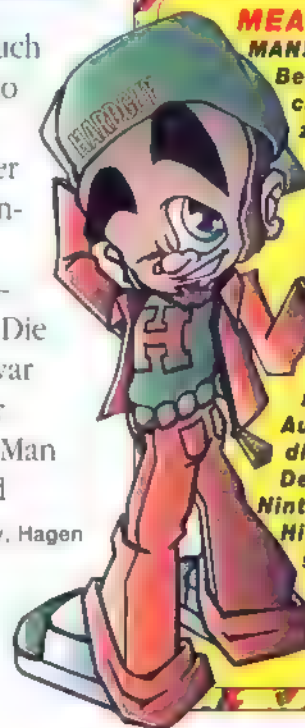
Business as usual, Teil 2

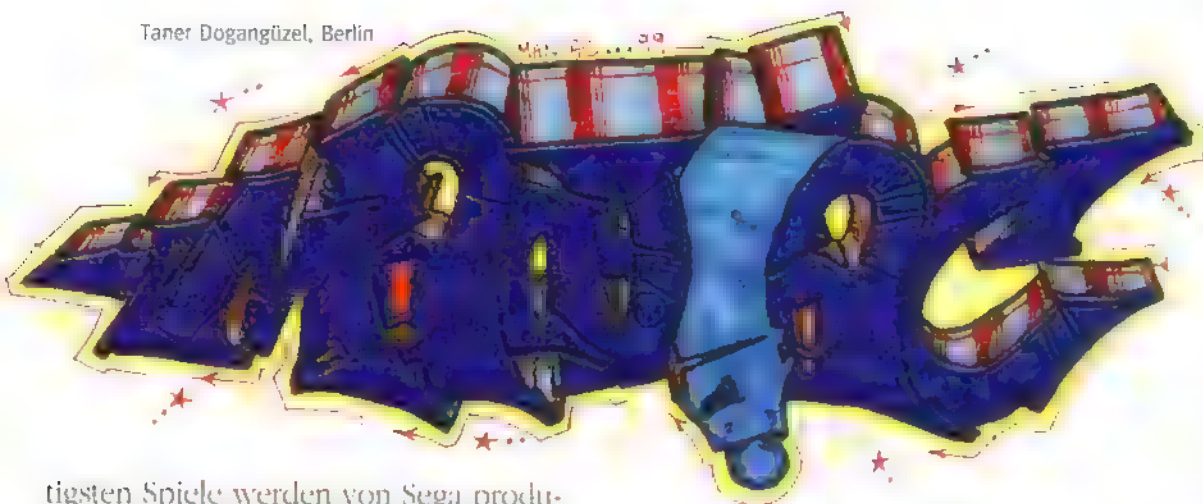
Zuerst einmal das obligatorische Lob. Ihr seid wirklich eine geile Zeitschrift. Aber nun zu meinem Anliegen: Als ich den Beitrag „Konsolen-Talk“ in der MANIAC 8/99 las, dachte ich, ich würde mich verheeren. Von Acclaim bis Ubi-Soft hatten alle Entwickler ein- und dasselbe Ziel: Geld, Geld und nochmals Geld. Alle waren sich einig: „Wir entwickeln nur für Sony, sch... auf die anderen Konsolen. Sega und Nintendo können ja selbst Spiele entwickeln.“ Dann kam noch die Wahnsinnsmeldung von Eidos-Chef Rolf Duhnke. Ich zitiere: „Wird eine Konsole ein Hit, und kann man Software zu vernünftigen Preisen herstellen und mit Gewinn verkaufen, dann sind wir dabei.“ Ganz schön gierig. Bis ich diese Aussage von Herrn Duhnke las, hatte ich mir nichts dabei gedacht, Spiele von Eidos zu kaufen. Aber wenn ein Unternehmen nur mehr auf Geld aus ist und dem Spieler die dreihundertste Fortsetzung von „Tomb Raider“ (ohne recht viel bessere Grafik oder sonstiges) reinbrückt, will ich dieses Unternehmen nicht dazu ermutigen, noch ein paar Fortsetzungen zu verkaufen. Auch Electronic Arts ist nicht viel besser. Wir werden zu 100% für Sony entwickeln. Die bekommen 500 Sportspiele, und alle sind happy. Wenn sich Nintendo und Sega etabliert haben, erhalten sie auch von uns Spiele...bla, bla, bla. Einerseits kann ich die Firmen ja verstehen – wer will keinen Gewinn – aber dafür darf man Nintendo und Sega nicht vollkommen bei der Entwicklung neuer Spiele außer Acht lassen. Wenn man sich die Titel ansieht, die 1999 für Segas Dreamcast erscheinen, wundert man sich schon. Acht der wich-

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: In der letzten MANIAC hatten wir vergessen, die Bezugsquelle für unsere Dreamcast-Testmuster im Import-Teil zu nennen. Hiermit entschuldigen wir uns dafür und holen dies nach: Mowin Entertainment in Augsburg, Tel: 0821/3490226.

MEA CULPA: Unser Denkspiel-Feature ab Seite 69 der letzten MANIAC war leider von einem Grafik-Schnitzer geplatzt. Auf der Startseite konnte man die Wertungsstruktur bisheriger Denkspiele für Playstation und Nintendo 64 nicht richtig lesen. Hier nochmal die Zahlen: Spielspaß-Wertungen der MANIAC von 51 bis 75 (28% PS, 28% N64), von 76 bis 84 (36% PS, 43% N64), Prädikat-Titel ab 85 (36% PS, 29% N64).





tigsten Spiele werden von Sega produziert. Im Vergleich dazu ruht sich Sony auf ihren Lorbeeren aus und produziert nur mehr ab und zu ein paar durchschnittliche Spiele, da sie sowieso genug Hersteller auf ihrer Seite haben.

Nintendo hat nur eine Handvoll wichtiger Entwickler. Da wären Rare, Acclaim, GT Interactive, Midway und Lucas Arts. Auch Sega geht es nicht besser. In diesem Brief will ich mich an die Hersteller wenden und sie dazu bringen, mehr Spiele für Nintendo und Sega zu entwickeln. Ohne fremde Hilfe können die beiden Ex-Giganten nicht bestehen.

Thorsten Zeindlörger, Steyr/Österreich

Im Prinzip stimmen wir Deiner Ausführung zu, als Multiformatmagazin wollen wir natürlich einen gesunden Wettbewerb zwischen mehreren Systemen. Allerdings ist es nur logisch, daß sich die meisten Firmen auf den Marktführer konzentrieren. An den vielen Fortsetzungen sind weniger die Anbieter "schuld" – letztlich kaufen wir, also die Videospielgemeinde, deren Spiele und bestimmen, ob sich auch noch das zwanzigste Update lohnt – weitere Ausführungen im Editorial.

Nix Retro

Retro hin, Retro her: So langsam nervt es, mit welcher Selbstverständlichkeit namhafte Hersteller 2D-Spiele wie "King of Fighters 99" für Next-Gen-Konsolen umsetzen. Diese Spielideen sind doch mindestens so alt wie Queen Mom und bestimmt kein Aushängeschild für eine Next-Gen-Konsole. Was die meisten Spieler wünschen, sind motivierende und in Sachen Technik wegweisende Spiele. Wenn ich 2D-Spiele will, krame ich mein SNES wieder hervor, aber doch nicht eine Playstation oder ein 128-Bit-System. Auch solche "Gewuselsspiele" wie "Expendable" sind kein Highlight für eine Hightech-Konsole. Mal ganz was Neues: Aliens mit Lasern und schönem Feuerwerk zerstören...

Ich denke, gerade mit Konsolen wie dem Dreamcast sollte eine Horizonterweiterung bei Spielen und Entwicklern eintreten. Ich verweise hier auf Euren Artikel "Videospiele 2000", mit dem Ihr mir aus der Seele gesprochen habt. Und bitte, bitte verschont mich mit Aussagen wie "Auf die Grafik kommt es doch nicht an!" – Doch, hierauf kommt es auf jeden Fall an!

Übrigens: Ich hole mir den Dreamcast ruhigen Gewissens.

J. Hemmer

Versand fatal

S In der letzten Ausgabe der MANIAC war ein Brief von einem enttäuschten Versandhandelskunden abgedruckt. Ihr habt um weitere Erfahrungsberichte gebeten, hier ist meiner: Vor einiger Zeit kaufte ich bei einem Versandhändler einen sog. "PAL-Booster" für die Playstation, um importierte NTSC-Spiele auf meinem Fernseher spielen zu können. Da ich einen alten Fernseher habe, der nur PAL 50 darstellen kann, hoffte ich, mit diesem Gerät möglicherweise das leidige Flackern zu umgehen. Da es nach Aussage eines befreundeten Radio- und Fernsehtechnikers kein großes Problem sein sollte, einen Fernseher entsprechend umzubauen, dachte ich mir, daß dieses Gerät für ca. 50 Mark Abhilfe schafft. Ein Anruf beim Händler, wobei ich ihm genau das Problem beschrieb und er mir versicherte, "Genau dafür ist der PAL-Booster", führte zur Bestellung. Er wollte mir allerdings keine schriftliche Zusicherung geben – und leider bestand ich auch nicht darauf. Kurz und gut, es funktionierte nicht. Also holte ich mir einen alten Amiga-Monitor und verkaufte den PAL-Booster an einen Freund, der Verwendung für dieses Teil hatte, das faktisch nur ein RGB-Kabel ersetzt und so für Leute brauchbar ist, die keinen Scart-Anschluß an ihrem Fernseher haben.

Markus Zorn

Don't worry, be happy

Nach vier Jahren Nonstop-MANIAC-Konsum erlaube ich mir, Euch einen Brief zu senden. Mir geht dieses ewige "die Daddelkiste von diesem Hersteller ist besser als die von dem anderen Hersteller" dermaßen auf den Keks: können diese Besserwisser nicht einfach mal Ruhe geben! Was zählt, ist der Spaß, den man mit der einen oder anderen Konsole gehabt hat und in Zukunft mit der nächsten Generation wieder haben wird!

Weise gesprochen, anonymes Briefeschreiber. Zum Glück denken heute die meisten Videospiele so – die Haßtiraden gegen andere Systeme ebban ab.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP
Leitender Redakteur: Stephan Freundorfer (sf)
Redaktion: Tobias Hartlehnert (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Nicolas di Costanzo (nc)

Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / **Telefax** (0 82 33) 74 01-17
www.maniac-online.de

Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / **Telefax** (089) 85709131
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout & Titelgestaltung: Andrea Danzer

Titelmotiv: "Sheep" © Empire

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP

Telefon (0 82 33) 74 01-12

Telefax (0 82 33) 74 01-17

Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky

Telefon ■ **Fax** (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service: Cybermedia GmbH, MANIAC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
 Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 DM/Heft). Bitte beachten Sie den Coupon im Heft.

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, **Fax** -113

Lithographie: Kreuzeder & Partner,
 Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg

Druck: Oberndorfer Druckerei,
 A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1999 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
 Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied in Informationsgemeinschaft
 zur Feststellung der Verbreitung
 von Werbungen o.ä.



Verschiedene Playstation-Testmuster von Softcom,
Tel. (0231) 4440788 und Megastar, Tel. (07761) 59953

INSERTENTEN

Acclaim	17
Activision	4. US
aRJay Games	65
CDG Media	65
Cybermedia	77
Fire International	63
First Class	37
Flohhaus	51
GPress	31
Interact of Europe	3. US
Mega Game Point	85
Order in Time	59
Playcom	21
Primal Games	71
Softcom	29
Sony	9. 35
Sunflex	41
Theo Kranz Versand	42. 43
Tradelink	77
Video Game Source	15
Virgin	2. US
Wolfsoft	77
World of Games	71
Zapp Games	59

DER VIDEOSPIELPROFI
OnlineShop
www.megagamepoint.de



Mit dieser Ausgabe hat das Sommerloch doch noch die Kleinanzeigen erreicht: Kein Wunder, bei den heißen Temperaturen denkt man halt weniger an das hausgebundene Hobby Videospiele. Es sei denn, ihr seid auch schon vom Pokémon-Fieber besessen. Beachtet bitte

trotzdem die Wahl der Rubrik: Für 5,50 Mark wird Eure Anzeige nur in einer Sparte gedruckt – doppeltes Vergnügen, doppelter Preis. Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Suche **Turok** englische PAL-Version. Tel. 07961/560848 (Robbi)

SEGA

Suche verzweifelt **American Gladiators** für Mega Drive, egal ob us/jap oder deutsch, zahle gut. Tel. 02631/52532

Suche dringend **Herzog Zwei** für Mega Drive. Suche/biete auch andere Spiele für Mega Drive, Playstation und Nintendo64. Tel. 02721/1569 od. 200424 (ab 17 Uhr)

Suche **Game Gear-Spiele**, Saturn-Spiele (auch japanisch), Zubehör für Saturn. Diese Anzeige gilt länger! Verkäufe: Nintendo64 1A-Zustand, 4 Spiele, 2 Rumble Paks, 4 Controller und vieles mehr für 300 DM. Tel. 04763/627208 (Philip)

Kaufe für **Dreamcast Games** + Zubehör (VMS, Expendable, Buggy Heat, Get Bass + Angel + andere neue Games) gebraucht + günstig! Jederzeit gültig! Kopiere Modus für Blue Stinger für 5 DM + Rückumschlag. Tel. 09255/96222 od. 0171/4846333

PLAYSTATION

Dringend gesucht: Lösungstips für **Front Mission2 (jap)**, zahle gut! Auch für Komplettlösung! Tel. 030/91740868 (Falk)

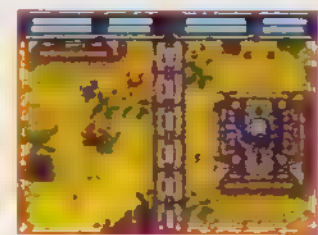
Suche Auto Destruct und Warcraft2. Tel. 03441/218307 (Ralf)

Suche **Street Fighter Alpha3** (gut erhalten), tausche dagegen Battle Arena Toshinden3 (gut erhalten). Bitte mit frankiertem Rückumschlag schreiben. René Brands, Dorfing 67, 16945 Krumpendorf

Tauschpartner für Playstation PAL-Spiele. Habe z.B. Driver, Soul Reaver, Abe's Exoddus, Racing Simulation2, Apocalypse, Need for Speed4, Medieval usw. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Lange bevor mit "Command & Conquer" der Siegeszug der Echtzeitstrategiespiele auf den heimischen PCs begann, erschien ein Urvater des Genres ausgerechnet für eine Konsole: 1989 wurde "Herzog Zwei" (Bild) von Technosoft für

das Mega Drive veröffentlicht. fand aber bei der breiten Masse wenig Beachtung. Dafür ist es heute ein begehrtes Sammlerstück und erfreut sich bei Mega-Drive-Fans eines Kultstatus.



EXOTEN

Suche **Neo-Geo-Konsole** mit Games, suche auch NES, Master System, Game Boy Color-Sammlungen. Suche CD-i mit Movie-CDs. Verkäufe Neo Geo Last Blade1+2, Metal Slug2 gegen Gebot. Timo Mayer, Obere Wiblinger Str. 172, 70374 Stuttgart. Tel. 0711/5282949

Suche neuwertige **PC-FX** mit Spielen, am besten mit Original-Verpackung. Bin außerdem an Lynx- und Master-System-Spielen sowie großen Sammlungen von NES-, Mega-Drive- und Super-Nintendo-Spielen interessiert. Tel. 0821/2639251 (abends)

SONSTIGES

Suche dringend **Gamefront-Ausgaben** Nr. 5, 8, 10-12, 14, 15, 19, zahle bis 80 DM. Suche auch Pirates Gold (Mega Drive, us) + Final Fantasy Tactics (Playstation, us), zahle 150 DM. Tel. 06391/213339 (ab 20 Uhr)

Verkäufe/tausche/kaufe Spiele und Konsolen für Sega, Nintendo, Sony. Verkäufe Jaguar + CD-ROM-Laufwerk + 13 Spiele VB! Suche Game Buster und MPEG-Karte und Necronomicon (Digital Pinball 2). Tel./Fax. 05561/982042, 0170/2047356 (ab 16:30 Uhr)

Playstation: Vandal Hearts (nur US-Version), Sega Saturn: Alle RPGs, Strategie, Adventures (nur US-Versionen). Tel. 0208/25387 (Kay Elspas)

Wer kommt öfters auf **Trödelmärkte**? Suche Kontakt zu Leuten, die für mich nach alten elektronischem Spielzeug Ausschau halten. Zahle gut für jedes gefundene Spiel, bebilderte Suchliste schicke ich vorab. Tel. 02831/2273

Suche **Chrono Trigger (us)** für Super Nintendo, biete bis zu 50 DM. Suche Final Fantasy2. Schreibt an: Sven Kapuszik, Mehringdamm 121, 10965 Berlin.

VERKAUFE

NINTENDO

Nintendo64 + 1 Controller (neu) + 4 MB Expansion Pak + 2 Rumble Paks + 2 Memory Cards + SVHS- und GT-RGB-Kabel + Game Buster + Turok1+2 (uncut englische PAL) + Castlevania + Hexen + Ego-Shooter für FP 590 DM per NN. Tel. 0340/8825696 (Karsten)

Verkäufe **Super Nintendo** (100 DM) + Spiele Street Fighter2 Turbo (30 DM), Super Street Fighter2 (45 DM), Diddy's Kong Quest (60 DM), Mario Kart (45 DM). Verkäufe auch Nintendo64-Spiele Snowboard Kids (50 DM) und Lylat Wars (50 DM), Playstation-Spiel Bloody Roar. Tel. 09853/1253

Nintendo64 mit 2 Controllern, 1 Memory Card, Rumble Pak und 5 Spiele: Wave Race, Zelda64, Lylat Wars, Forsaken, Diddy Kong Racing komplett nur 300 DM. Marcel Guba, Am Kreuz 33, 63322 Roedermark. Tel. 0172/7700527

Verkäufe für **Nintendo64**: Turok2 (us) + Memory Pak Expansion, Turok1 (us), Yoshi's Story (jap), Blast Dozer (jap), Bomberman64 (jap), 4-fach Memory Card, tausche auch gegen Controller. Tel. 0177/5290795

Der Hammer! Verkäufe für **Super Nintendo Action & RPG-Pack** mit 11 Spielen (u.a. Turrican2 (us), Super BC Kid, Lufia, Breath of Fire2, Chronotrigger (us) für zusammen 190 DM. Tel. 06391/213339 (ab 20 Uhr)

Verkäufe **Nintendo64 mit 5 Spielen** (Castlevania, Mario Kart, Prügelspiele), drei Pads, Memory Card, Nintendo 64 Passport und Expansion Pak, alles in Top-Zustand für nur VB 350 DM. Verkäufe auch Lynx. Tel. 0831/18115 (Deniz)

Super Nintendo + 1 Pad + 10 Spiele für 300 DM. Tel. 0170/4208826 (20-21 Uhr)

Nintendo64 + 1 Controller (neu) + 4 MB Expansion Pak + 2 Rumble Paks + 256 KB und 1 MB Memory Cards + SVHS-Kabel + RGB-Kabel + Game Buster + Turok1+2 (uncut engl PAL) + Castlevania + Ego-Shooter + Hexen für 599 DM inkl. Porto/NN. Tel. 0340/8825696 (Karsten)

Verkäufe **Nintendo64** + 2 Controller + 2 Rumble Paks inkl. Memory Cards + Expansion Pak + Memory Card + 5 Spiele. Alles Top-Zustand für 550 DM. Tel. 0177/2932742

Verkäufe Super Nintendo (120 DM), Super Street Fighter2 (30 DM), Donkey Kong Country2 (45 DM), Snowboard Kids (Nintendo64, 35 DM), Bloody Roar (Playstation, 40 DM). Suche SM-Spiel (Playstation) und Ruroni Kenshin (Playstation). Tel. 09853/1253 (Nathalie)

Super Nintendo mit 2 Konsolen und 5 Spielen, Passwörter für ein Spiel, alle Spiele mit Anleitungen für 200 DM, auch einzeln. Tel. 02181/48628 (ab 19 Uhr)

SEGA

Sega Saturn mit 2 Pads + Gun und Adapter, 23 Spiele, darunter Top-Titel wie Resident Evil, Sega Rally, Ego-Shooter, Marvel vs. Capcom usw. für nur 390 DM. Suche DVDs und Dreamcast-Spiele. Tel. 06202/270522 (Michael, ab 17 Uhr)

Verkäufe 4 Saturn-Ego-Shooter und 1 Prügelspiel, alle PAL, je 20 DM. Tel. 07173/12726 (ab 18 Uhr)

Verkäufe **Dreamcast** + 110/220 Volt-Wandler + 1 Pad, Sonic Adventure, Blue Stinger, House of the Dead2, Top-Zustand, nur zusammen VHB 600 DM. Tel. 0784/4270 (Maxi, ab 20 Uhr)

Saturn + 22 Spiele (u.a. Fatal Fury3, Sega Rally, Golden Axe, Darius Gaiden) + Pro Action Replay + 2 Joypads + 1 Turbo Joypad für 760 DM (Neupreis ca. 1900 DM). Tel. 069/5076940 (ab 17 Uhr)

Master-System-Spiele: Alex Kidd in Shinobi World, Castle of Illusion, Cyber Shinobi, Prügelspiel, Sonic2, Sonic Chaos, Tom & Jerry, Sega Chess, Flintstones, Roadrunner und vieles mehr je 45 DM, alles inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Verkäufe/tausche/suche: **Dreamcast Games** + Zubehör, Alter egal, nur 1A und billig! Verkäufe gegen Gebot: Dreamcast + 2 VMS + 2 Controller + Puru Puru Pack + 10 Spiele (House of the Dead2 + Buggy Heat + Get Bass etc.) nur komplett. Angebot an: Tel./Fax. 09255/96222 od. 0171/4846333

Verkäufe **Sega Saturn Spiele-sammlung**, 28 Spiele für VHB 500 DM, außerdem noch 25 Spiele für das Mega Drive VHB 400 DM. Tel. 07835/3184

PLAYSTATION

Playstation-Konsole + Real Arcade Light Gun + Xploder + Specialized Joystick + Memory Card + 2 Controller + 29 Spiele VB 1200 DM. Christian Böttcher, Markische Str. 27, 40625 Düsseldorf

Playstation Dual Shock + zweiter Controller, 2 Memory Cards, Forsaken, NHL98, Bust-A-Move2, Micro Machines V3, Wipeout1+2 gegen Gebot, auch einzeln. Tel. 08731/73536 (Elmar)

Tausche aktuelle **Playstation-Spiele** (PAL, jap, us). Suche Nintendo64 max. 100 DM und Playstation-Konsole max. 120 DM. Tel. 036074/31456 o. 31045 (Stefan, ab 16 Uhr)

Playstation Multinorm (SCPH 7502) mit 4 Controllern + 3 Memory Cards + Lenkrad + Lightgun + Multitap + 9 Spiele + Game Buster, Preis VHB. Tel. 04638/898621 (ab 16 Uhr)

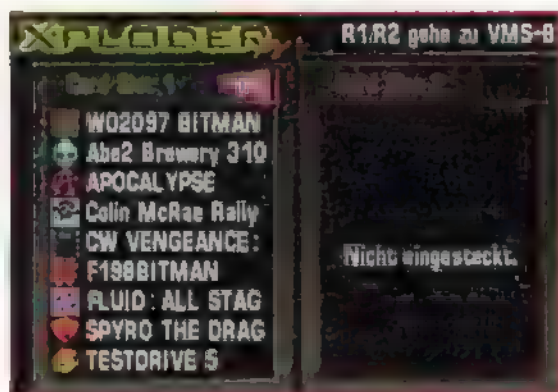
Verkäufe **Lunar Silver Star Story Limited Edition** (us), Festpreis 100 DM, Raum Ruhrgebiet. Tel. 0172/2630446 o. 0203/734984

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME.
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MANIAC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**

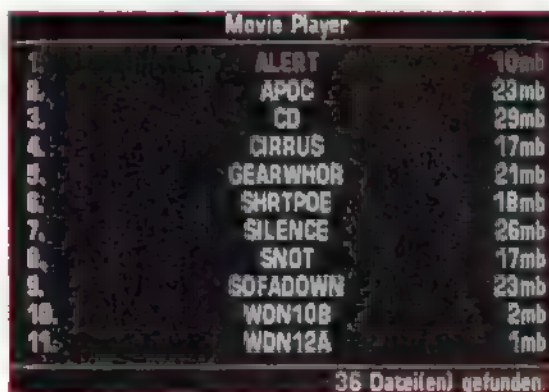
Special-FX-Mogelei

Nur sechs Monate nach dem „Xploder Pro“ überrascht Zubehörhersteller Blaze mit einer neuen Variante des Cheat-Dauerbrenners: Der „Xploder FX“ (rund 100 Mark) ist ein eigenständiges Accessoire, ihn als Software-Update für den alten „Xploder“

wohnte Memory Card-Manager wurde obendrein um die VMS-Option (Virtual Memory System – was sagt wohl Sega dazu?) erweitert: Statt Spielstände auf eine zweite Memory Card oder die Festplatte auszulagern, kopiert Ihr sie einfach in den „Xploder FX“-Speicher. Bis



Im Memory-Card-Manager wechselt Ihr mit den R-Tasten in's Virtual Memory System



Der FMV-Spieler durchsucht automatisch die komplette CD und zeigt alle kompatiblen Dateien an.



Außerlich unterscheidet sich Blaze' neuestes Mogelmodul nur durch das FX-Logo von den Vorgängern

zu erwerben, ist nicht möglich. Auch mit dem „Xploder Pro“-Pad arbeitet der FX nicht zusammen.

Wie gewohnt stöpselt Ihr das Zubehör in den Erweiterungsport der Playstation und startet nach dem Einschalten ohne lästige Konfiguration: Zum eigenständigen Herausfinden neuer Mogelcodes besorgt Ihr Euch ein handelsübliches Parallelkabel (20 Mark), die brandneue X-Link-Software für Win9x garantiert komfortables Schummeln.

Neben der Codesuche nach verschiedenen Kriterien (auch mit manuellen Werten) dürft Ihr bei laufendem Spiel mit dem Speichereditor am Playstation-RAM herumbasteln, die Cheatliste auf dem PC bearbeiten und Playstation-Sounds zur Weiterverarbeitung auf der Festplatte als WAV-Datei speichern.

Die zentrale Neuerung des „Xploder FX“ ist der erweiterte Speicherplatz im Modul, der für ein praktisches Feature genutzt wird: Stattliche 10.000 Mogelcodes haben im Modul Platz, 2.000 Cheats sind bereits gespeichert. Der ge-

zu acht komplette 1-MB-Memory-Cards quetscht Ihr in das Modul. Im Gegensatz zur „Virtual Memory Card“-Konkurrenz könnt Ihr auf die Spielstände jedoch nicht direkt zugreifen: Um einen im Modul gespeicherten Spielstand zu nutzen, müßt Ihr ihn vorher auf Memory Card kopieren.

Wie die Konkurrenz besitzt der „Xploder FX“ nun eine Movie-Option, mit der Ihr FMV-Sequenzen, Credits und Filmschnipsel auf den Bildschirm zaubert: Die Übersicht gibt Euch eine Vorschau auf das erste Bild jedes Films. Das FMV-

Feature ist jedoch nicht mit allen FMV-Formaten kompatibel: Sucht auf der Homepage (www.blaze.de) nach den passenden Movie-Codes. Auch bereits bekannte „Xploder“-Fähigkeiten wurden überarbeitet: Der CD-Player stellt Eure Musik nun grafisch in Wellenform dar, die „Audio Replay“-Option durchsucht Eure Spiele-CDs nach Sounddaten. Hinzu kommt ein umfangreiches Optionsmenü, in dem Ihr die

Menüfarben, den Sound und den Bildschirm-Modus (PAL/NTSC) einstellt.

Der „Xploder FX“ ist ein ausgereiftes Cheatmodul, das mit komfortabler Benutzerführung und massig Features überzeugt. Ob sich der Kauf angesichts der Blaze-eigenen „Xploder Pro“-Konkurrenz lohnt, hängt von Euren Vorlieben ab: Die PC-unabhängige Codesuche via „Pro“-Pad ist meist nützlicher als ein eingeschränktes VMS. *oe*



Die brandneue X-Link-Software läuft unter Windows: Hier schummelt und bastelt Ihr per Knopfdruck.

GAME OVER FÜR SCHUMMLER?

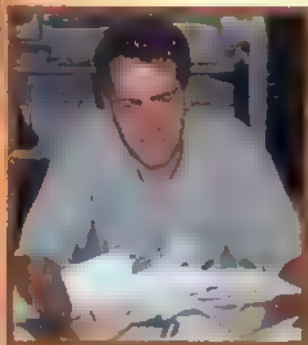
Spezialcodes gegen Modulstop

Daß mit Sonys Kopierschutz auch das Ende der Mogelära bevorsteht, befürchten nicht nur die Spieler, sondern auch Zubehörhersteller wie Blaze: Der Kopierschutz verhindert das Booten der Spiele mit eingestecktem Mogelmodul. Damit Ihr auch in Zukunft den Kauf eines „Xploder“ erwägt,

hat Blaze auf ihrer Homepage (www.blaze.de) die neue Rubrik „Xploder Szene“ eingerichtet. Hier erfahrt Ihr nicht nur Tricks und Kniffe rund um's Schummelmodul, sondern ergattert auch die begehrten Modulstop-Codes, mit denen Ihr aktuelle Spiele auf Eure Mogelhardware abstimmt.

Leider benötigt Ihr für jedes Spiel einen speziellen Code, im Fall von Infogrames' Rally-Rennspiel-Hit „V-Rally 2“ lautet er z.B. „37B6EE98 35B5“. Besitzer eines herkömmlichen „Xploder“ finden hier obendrein das Software-Update „V3“ sowie das X-Link-Programm für Windows 98.

LAST RESORT

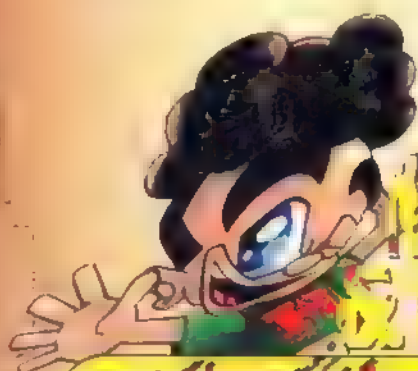


Hier stimmt doch was nicht! Nein, Olli sind keine Haare gewachsen, diesmal prange ich stellvertretend für die

gesamte MANIAC im Last Resort. Da wir das Beat'em-Up-, Handheld- und Hardware-Talent unseres Redaktionsglatzkopfs nicht mehr für Tips und Tricks verschwenden wollen, wird in Bälde ein neuer Cheat-Guru an seine Stelle treten. Bis dahin bekommt Ihr von der versammelten Redaktionsmannschaft Hilfestellung für Eure Lieblingsspiele. *Stephan*

APE ESCAPE

Lebensrettung: Ihr verliert immer wieder wertvolle Leben, weil Ihr bei Hüpfenlagen ins Nichts plumpst? Kein Problem mehr mit diesem einfachen aber wirkungsvollen Trick: Im Fallen drückt Ihr schnell **Start** und wählt Exit. Ihr beginnt zwar wieder bei der Zeitstation, habt aber keines Eurer Leben verloren!



MITMACHEN & GEWINNEN!

Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tips je drei Titel für Nintendo 64 und Playstation unter die Leute. Diesmal locken "Guardian's Crusade" und "F1 World Grand Prix 2"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.



Systemmedia Verlag
Königsplatz 10
Wanbergstr. 10 • 86415 Mering



V-RALLY 2



Codes: Gebt diese Namen als Fahrernamen ein:
 LON verdoppelt die Leistung der Autos
 FLY Autos springen weiter
 CBL C Geheime Strecke Nr. 1
 CBLCA Geheime Strecke Nr. 2
 CBLCB Geheime Strecke Nr. 3
 CBLEC Geheime Strecke Nr. 4
 CBLCD Geheime Strecke Nr. 5

(Um die geheimen Strecken zu laden, wählt Ihr beim Zeitrennen Korsika aus.)

Wollt Ihr alle Strecken freischalten, gebt Ihr im Menü "Fortschritte" folgende Tastenfolge ein:

L1 R1 <=><=><=><=> ↑ ↓ ↑ ↓ × × Select

VIRTUAL POOL 64 WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



Stoß-Wiederholung:

Um bei einem Match gegen den Computer einen Stoß mit selbem Winkel, aber anderer Stärke erneut auszuführen, geht Ihr folgendermaßen vor: Wartet bis Euer Gegner die Kontrolle übernimmt. Drückt nach links, um in den Replay-Mode zu kommen, haltet **R** gedrückt und wechselt in die "Overhead"-Sicht, bevor die Wiederholung beginnt. Haltet nun **A** gedrückt und stoßt erneut – diesmal mit der richtigen Stärke! Wollt Ihr außerdem Eure Bewertung verbessern, schaut Ihr Euch nach einem Sieg gegen die CPU die Wiederholung mehrmals an.



Rosa Raser: Im Weltmeisterschaftsmodus beginnt Ihr ein neues Spiel und gebt als Name **IGN64** ein. Schon seht Ihr das Geschehen durch die rosa Brille.

Alle Autos und Strecken: Um alle Fahrzeuge und Kurse freizuschalten, verwendet Ihr im Weltmeisterschaftsmodus **RACES THE BEST** als Name. Seht Ihr den nachfolgenden Bildschirm, drückt Ihr folgende Kombination:

<=><=><=><=> ↓ ↑

Bonusstrecken: Im "Quick Race" dürft Ihr Euch Bonus-Kurse erspielen. Dazu müßt Ihr bestimmte Strecken jeweils mit bestimmten Autos gewinnen. Folgende Kurse gibt's zu verdienen:

Las Vegas CR (=rückwärts)
Hawaii A (2 Runden) mit Stallion C
Sydney CR
Las Vegas A (3 Runden) mit Manta C
Hawaii C
Lissabon C (3 Runden) mit Rage C
Kyoto B
Lissabon CR (4 Runden) mit Swift C
Kyoto AR
Hawaii C (2 Runden) mit Rage A

WARZONE 2100

Cheat-Mode aktivieren: Haltet auf Controller 2 die **Start**-Taste gedrückt und schaltet dann die Playstation an.

Laßt die Start-Taste erst los, wenn das Hauptmenü erscheint. Nun drückt Ihr folgende Tastenkombination – entweder im Haupt- oder im Pausemenü:

L1 R1 R2 L1 Select Start

Nun könnt Ihr folgende Cheats aktivieren (drückt die Tasten jeweils während des Spiels auf Controller 2):

Zusätzliche Gebäude:

R1

Zusätzliche Einheiten:

R2

Alle Entwicklungen:

X

God-Mode:

▲

Unendlich Energie:

●

Alle Forschungen getätigt:

↓

Level überspringen:

Select

Höchste Erfahrungsstufe:

↑

Niedrigste Erfahrungsstufe:

→

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Abspanne: Wenn im Hauptmenü der Schriftzug "Press Start" erscheint, gebt Ihr schnell die folgende Tastenkombination ein und erlebt alle Abspanne:

↑↑↑↑↓↓↓↓←←←←→→→→

CHOCOBO RACING

Bonusreiter: Zockt Ihr das Spiel dreimal durch, so könnt Ihr eine neue Figur freischalten. Geht in der

Auswahl auf Squall und drückt **L1**, um **Cid** zu aktivieren.

Weitere versteckte Charaktere:

Mumba (4x) L2

Cloud (5x) R1

Cactuar (6x) L2

Aya (7x) R2

Original Chocobo (8x) R1 + R2

Highwind FF6 (9x) L2 + R2

Running Man (10x) L1 + R1

CROC 2



Cheat Mode: Gebt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination bei gedrückter L1-Taste ein:

▲←→→→■↑↑↓●

Drückt dann während des Spiels **L2 + R2**, um das Cheat-Menü aufzurufen.

Unendlich Leben: Gebt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination bei gedrückter L1-Taste ein:

●↓→↑→▲↓

Unendlich Kristalle: Gebt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination bei gedrückter L1-Taste ein:

■■●↓←→→→

Haltet dann während des Spiels **R2** gedrückt und betätigt **■**, um Eurem Inventar 100 Kristalle hinzuzufügen.

GTA: LONDON 1969



Codes: Statt Eures Namens gebt Ihr folgende Begriffe ein:

Alle Cheats

HAROLDHAND

Keine Polizei

GRALSS

Mega-Cheat

GETCARTER

99 Leben

MCVICAR

9.999.990 Punkte

BIGBEN

Alle Waffen

TOOLEDUP

Alle Level

FREEMANS

5x Multiplikator

SIDEURN

Zeigt die Koordinaten

SWEENEY

Wanted-Level auf Wert 4

OLDBILL

Level 1-2

MAYFAIR

Level 1-3

PENTHOUSE

EVIL ZONE



Biographien: Besiegt Ihr einen Charakter im Story-Modus, dürft Ihr Euch seine Hintergrundgeschichte zu

Gemüte führen. Diese und eine Artwork-Galerie wird im Options-Menü unter "Extra Option" verfügbar.

Herzlichen Glückwunsch:

Besiegt alle Kämpfer in allen Modi, um eine Bonus-Szene zu sehen. Ihr findet sie wieder im Options-Menü unter "Extra" und "Congratulation".

Kleiderwechsel: Um das Extra-Outfit eines Kämpfers zu bekommen, müßt Ihr mit dem jeweiligen Charakter das Spiel gewinnen. Im Versus- oder Einspieler-Battle-Modus könnt Ihr dann das neue Outfit anziehen.

Boß-Spiel und Bonus-Stufe:

Spielt Ihr den Story-Modus mit drei verschiedenen Charakteren durch, dürft Ihr zur Belohnung in die Boß-Rolle schlüpfen und bekommt Zugang zu einer verborgenen Arena.

Ihadurca: Um Ihadurca freizuschalten, spielt Ihr den Story-Modus zunächst mit zwei beliebigen Charakteren und dann mit Setsuna durch – schon taucht Ihadurca im Auswahlbildschirm auf.

Sprachsamples: Gewinnt Ihr den Story-Modus auf der höchsten Schwierigkeitsstufe, bekommt Ihr sämtliche Sprachfetzen des jeweilig benutzten Charakters zu hören.

Posende Kämpfer: Für jeden Charakter, den Ihr im Story-Modus schlägt, gewinnt Ihr sieben neue Siegesposen.

MUSIC



Überraschung: Drückt im Hauptmenü alle Schultertasten gleichzeitig – und erlebt eine kleine Überraschung.

STREET FIGHTER ALPHA 3



Super Akuma: Wollt Ihr als Super Akuma spielen, entscheidet Ihr Euch im Auswahl-Bildschirm für

Akuma, haltet **Start** gedrückt und betätigt **A**.

Super Vega: Im Arcade-, Training- oder Versus-Modus geht Ihr zur Charakterauswahl. Dort nehmt Ihr Vega, haltet **Start** gedrückt und betätigt **A**.

REDLINE RACER



Bonus-Motorräder:

Durch Abschluß des Grand Prix schaltet Ihr je nach Ranking die Vehikel Anorak, Skitz, Roger Rocket und Hoverbike frei.

BUGS BUNNY AUF ZEITREISE

PS Geht folgende Tastenkombinationen im Zeit- oder Levelbildschirm ein, während Ihr **R1** und **L2** gedrückt haltet.

Alle Level offen

× ■ R2 L1 ○ × ■ ■ ■ ■

Alle Karotten

× ■ R2 L1 ○ × ■ ■ ■ ■

Alle Fähigkeiten

× ■ R2 L1 ○ × ■ ▲ ●

Volle Energie

× ■ R2 L1 ○ × ■ ● ● ●

Erhaltet einen Schlüssel

× ■ R2 L1 ○ × ● ■ ■ ■

Seht den Abspann

× ■ R2 L1 ○ × ● ■ ■ ■

oder

× ■ R2 L1 ○ × ● ● ● ■

Seht Euch sterben

× ■ R2 L1 ○ × ● ● ● ●

BOMBERMAN FANTASY RACE

PS **Mirror Tracks:** Um auch die gespiegelten Strecken spielen zu können, müßt Ihr zunächst auf allen Tracks den ersten Platz belegen. Dann drückt Ihr im Streckenauswahl-Bildschirm nach rechts.

Endsequenz: Habt Ihr alle Spiegel-Strecken durchgezockt, drückt Ihr im Titelbildschirm die **Select**-Taste und genießt die Endsequenz.

Geldvermehrung: Speichert das Spiel zweimal auf verschiedene Slots. In der Bank nützt Ihr nun die Geldtransfer-Funktion, um die Mäuse von einem Slot abzuheben und auf den anderen zu transferieren.

Bonus-Tiere: Kauft alle fünf Kängurus und Dinosaurier. Nun dürft Ihr auch das schwarze Beuteltier und den weißen Dino erstehen.

Alternative Soundeffekte: Für abgeänderte Schrittgeräusche pausiert Ihr das Spiel und drückt

L1 R1 ↓ ↑ ●

RAMPAGE 2 U.T.

PS **Paßwörter:** Durch Eingabe der folgenden Cheats als Paßwort schaltet Ihr zusätzliche Charaktere frei:

SM14N, S4VRS, LVPVS, NOT3T, BIG4L

SOUL CALIBUR



Bonus-Charaktere und Hintergründe:

Beendet das Spiel mit den Standard-Charakteren, um zusätzliche Kämpfer und Umgebungen freizuspielen.

Edge Master: Um in die Haut des supercoolen Edge Masters zu schlüpfen, müßt Ihr "Soul Calibur" mit allen Standard- und Bonuskämpfern durchspielen.

Mission Battle Boni: Spielt alle Missionen durch, um versteckte Gemälde im Museum und ein drittes Kostüm für Sophitia, Voldo, Siegfried, Maxi und Xianghua zu erhalten. Um die erwähnten Kämpfer mit den zusätzlichen Klamotten einzukleiden, müßt Ihr im Auswahlbildschirm **Y + A** gleichzeitig drücken. Habt Ihr alle Missionen geschafft, werden außerdem weitere Museumsoptionen wie ein Übungstheater, ein zusätzlicher Vorspann und Charakter-Profile freigeschaltet. Zusätzlich dürft Ihr im Hauptmenü den "Extra Survival"-Modus anwählen.

Transparente Kämpfer: Nur wenn Ihr den Edge Master freigespielt habt, könnt Ihr durch Gedrückthalten der **R**-Taste einen transparent dargestellten Fighter auswählen.

Extra-Waffen: Spielt den Edge Master frei und schließt alle Mission Battles erfolgreich ab. Dann haltet Ihr bei der Kämpferwahl **L** gedrückt und könnt Extra-Waffen wählen.

Inferno: Spielt alle Kämpfer, alle Level und die weiteren Extras frei und holt Euch alle Bilder im Missions-Modus. Dann wählt Ihr Xianghua im Arcade-Modus in ihrem dritten Outfit (drückt **Y + A**). Spielt bis zum Ende, ohne den Kämpfer zu wechseln. Nach dem Abspann und den Credits erscheint rechts neben dem Edge Master eine neue Seele – Inferno! Inferno wechselt wie der Edge Master zufällig seine Waffen, hat aber einige Moves drauf, die er mit jeder Waffe ausführen kann.

Alternative Klamotten:

Drückt Ihr bei der Kämpferauswahl den **Y**-Knopf, wechselt der Charakter sein Outfit.

Andere Replay-Kamera:

Normalerweise fokussiert die Kamera bei der Wiederholung auf den Sieger des Fights. Drückt Ihr **B**, könnt Ihr den armen Verlierer bei seinen Aktionen beobachten.

OMEGA BOOST



Extra-Level: Spielt Ihr Sonys Ballerorgie durch, warten jede Menge Zusatzstufen auf Euch. Welche Voraussetzungen (z.B. Schwierigkeitsgrad, Piloten-Rating) für die Freischaltung der Level erfüllt werden müssen, seht Ihr unten:

Zone U1

Schwierigkeit: Hart, 90 AP, keine Continues

Zone U2

Schwierigkeit: Hart, 60 AP

Zone U3

Schwierigkeit: Hart, 50 AP

Zone U4

Schwierigkeit: Normal, 90 AP, keine Continues

Zone U5

Schwierigkeit: Normal, 60 AP

Zone U7

Schwierigkeit: Hart, keine Continues

Zone U8

Schwierigkeit: Normal

Zone U9

Schwierigkeit: Normal, keine Continues

Zone V5

60 AP

Inner Level A

60 AP, mit Unbesiegbarkeit und allen Waffen auf Stufe 9

Inner Level B

Schwierigkeit: Hart, 90 AP, mit unbegrenzten Special Attacks und allen Waffen auf Stufe 3

Inner Level C

Schwierigkeit: Normal, mit höchster Geschwindigkeit und allen Waffen auf Stufe 9

Inner Level D

Schwierigkeit: Normal, 90 AP, mit 5-Way Attack und allen Waffen auf Stufe 9

Inner Level E

Schwierigkeit: Hart, mit verbesserter Geschwindigkeit in alle Richtungen und allen Waffen auf Stufe 9

GIANT GRAM



Als Diablo, Grace und Tiger wrestlen:

Um als einer der genannten Charaktere zu kämpfen, spielt Ihr das Turnier durch und besiegt einen der geheimen Wrestler. Speichert ab und spielt das Turnier erneut, um auf den nächsten verborgenen Kämpfer zu stoßen.

Hyper freischalten: Wollt Ihr als Hyper spielen, müßt Ihr das Turnier mit allen fünfzehn normalen und den drei Bonus-Wrestlern durchspielen.

Hehe: Verhöhnt den Gegner während des Matches durch **L** oder **R**.

Für die Last Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb nicht an der Verlosung teil.

APE ESCAPE

TEIL 2: DIE LETZTEN 20 SPECTER-MÜNZEN

RS Im zweiten Teil der "Ape Escape"-Hilfe führen wir Euch zu den Münzen der heutigen Zeit, mit denen Ihr auf insgesamt 60 Stück kommt. *rs*

Heutige Zeit

Kleinstadt: Fangt zuerst drei Affen ein: Mit dem Fernlenkauto scheucht Ihr einen aus dem Käfig links am Weg, einer wartet rechts in einem Roboter, der dritte oberhalb der Baumstümpfe direkt vor Euch. Haltet Euch danach ganz links und geht die Treppe hinauf, oben springt Ihr durch eine nun offene Klappe. Weiter folgt Ihr nun dem Kanalverlauf und haltet Euch immer rechts. Öffnet Tore mit dem Fernlenkauto, an einer Schräge aktiviert Ihr damit Plattformen. Springt diese schnell hinauf und sackt oben ebenfalls mit dem Auto die Münze ein. Kehrt nun zum Gewässer zurück, an dem Ihr vorhin vorbei seid und schwimmt zur großen Röhre. Dahinter schlägt Ihr Euch über die Schräge zur Mittelplattform. Springt hier auf ein blaues Faß und von dort aus mit Hilfe des Propellers auf den Käfig, um die zweite Specter-Münze zu finden. Überquert nun den Rest der Schräge und nehmt im See dahinter die Abzweigung rechts. Schlüpf durch die Propeller hindurch und taucht rechts unter Wasser durch das Loch. Ihr landet wieder im Freien und seht dort bereits das letzte Symbol vor Euch schimmern.

Werkzeugfabrik: Räumt mit dem Panzer den Weg frei und lauft in den nächsten Abschnitt, vergeßt dabei nicht, die beiden Affen einzusacken. Dort nehmt Ihr den Weg nach rechts und nutzt das Fernlenkauto, um Euch mit mehreren Schaltern die Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Hinter den beweglichen Plattformen erreicht Ihr die erste Specter-Münze. Um sie zu ergattern, müßt Ihr wieder eine Plattform ausfahren und sie nutzen, bevor sie wieder eingefahren wird. Fangt danach den Affen und kehrt durch das Tor zur vorherigen Ebene zurück. Geht nun durch die Türe rechts und schlägt Euch an den Fallen vorbei. Dank der drei Zahnräder kurbelt Ihr Plattformen hoch, mit denen Ihr eine Ebene nach oben kommt. Folgt dem Weg und geht durch die Tür, legt hier den Schalter um. Springt nach unten und aktiviert die Brücke, ehe Ihr schnell nach oben fahrt und sie überquert. Hinter dem Tor geht es geradeaus bis zum nächsten Abschnitt. Hier umgeht Ihr die Stahlspitzen, bis Ihr ein weiteres Zahnrad erreicht. Mit diesem dreht Ihr eine Röhre herunter, besteigt sie und fahrt nach oben. Dann seht Ihr bereits die Münze.

Fernsehturm: Geht ins Gebäude und fangt den Affen, lauft danach durch die Glastür hinten. Links an der Biegung seht Ihr einen Schacht, den Ihr hinauf klettert. Am Ende fangt Ihr einen weiteren Affen. Den Schalter dort betätigt Ihr, um das Wasser in der Haupthalle abzulassen. Kehrt dorthin zurück und durchquert den so freigelegten Gang. Nach dem Aufzug



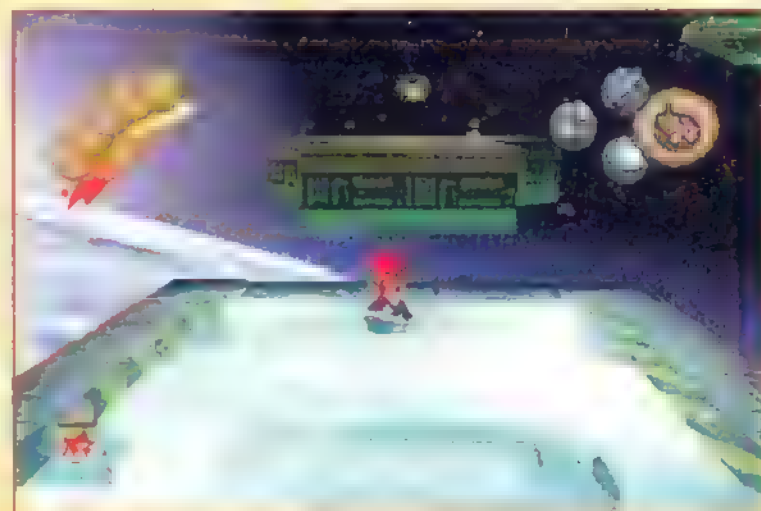
Fieses im Fernsehturm: Fällt Spike beim Balanceakt von den Rohren, grillen ihn sofort Roboter im Wasser.

erreicht Ihr einen See, über dem Rohre verlaufen. Dorthin fliegt Ihr mit dem Propeller und tastet Euch vorsichtig voran, bis Ihr die Münze erreicht. Auf dem Rückweg sammelt Ihr noch einen Affen auf, um ein Tor zu öffnen. Ihr erreicht es über die Passage durch das Glastor. Kapert den Panzer und rumpelt mit ihm kurzerhand links auf die Ebene darunter. Dort seht Ihr mehrere Kisten, zerstört sie mit gezielten Schüssen – eine davon verbirgt die zweite Specter-Münze.

Heutige Zeit 2

Specters Land: Im Vergnügungspark sind die Münzen in den verschiedenen Attraktionen versteckt. Die erste findet Ihr in der Westernstadt, indem Ihr einfach auf das erste Hausdach springt und von dort auf den Bogen vor dem Eingang fliegt. Weiter geht es in der Achterbahn: Das erste Specter-Symbol sammelt Ihr hier während der Fahrt automatisch auf, das zweite durch einen gezielten Sprung, sobald Ihr es erblickt. Am Ende gelangt Ihr ins Geisterhaus, hier lauft Ihr bis zu einer Vase, die Wand dahinter könnt Ihr zertrümmern. Folgt dem Weg und aktiviert am Ende mit dem Schalter ein paar Plattformen. Geht zurück zur Türe und schnappt Euch nach dem Tor links durch simples Hochfliegen die letzte Münze in diesem Bereich. Habt Ihr neben Katie auch noch den Professor befreit und Buzz besiegt, dürft Ihr Specters Schloß betreten und dort die letzten sechs Münzen suchen: Als erstes verläßt

Ihr hier die Raumstation und lauft zur großen Grube. Springt dort am Rand ab und fliegt mit dem Propeller in die Mitte, um ein kleines Podest zu erreichen, auf dem das erste Specter-Symbol schwebt. Hüpf hinunter und öffnet mit dem Schalter das Portal. Laßt Euch danach mit der Plattform vor das Schloß transportieren, gleich rechts sammelt Ihr auf dem Vorplatz die zweite Münze ein. Begeht Euch dann rechts hinter das Schloß und geht durch das Tor dort. Folgt dem Weg bis zur Wand mit den knapp herausstehenden Absätzen. Erklimmt diese und lauft bis zum Ende des Stegs; wenn Ihr hier nach rechts auf den Schalterkasten des Rotors springt, erreicht Ihr die nächste Münze. Kehrt zurück nach draußen und geht nur ins Schloß, wenn Ihr zwei Affen gefangen habt. Folgt dem roten Teppich und nehmt die Treppe hinten links. Im Raum dahinter betätigt Ihr den Schalter und nutzt dann das Fernlenkauto, um die beiden Bodenschalter zu aktivieren. Geht danach durch das Affentor und die Rampe hinauf. Steigt hier in die Etage unter Euch und dreht die Augen der Affenstatue ganz heraus. Jetzt flitzt Ihr schnell zurück und springt rüber zur anderen Seite. Im Raum dahinter aktiviert Ihr den Schalter. Dreht Euch um und zerschießt mit der Steinschleuder das rote Glas auf dem Kopf, um den Geheimraum mit dem vierten Specter-Symbol zu öffnen. Kehrt zurück zur lila Treppe und steigt sie hinauf – der Durchgang ist jetzt frei. Folgt hier dem Weg solange, bis es wieder nach draußen geht. Hier kämpft Ihr Euch bis zu einer gläsernen Plattform, in die Ihr ein Fernlenkauto hineinsteuert. Aktiviert damit den Schalter, der Euch nach oben transportiert, und Ihr findet auf der Plattform daneben die vorletzte Münze. Kämpft Euch weiter die Plattformen hoch, bis Ihr nach einem Tor wieder zum Schloß hinuntertransportiert werdet. Lauft hier rechts und geht durch das nun offene Tor zum Warp, der Euch hochtransportiert. Springt auf den Absatz daneben, und Ihr seht vor Euch das letzte der 60 Specter-Symbole.



Außerhalb des Schlosses hüpf Ihr über freischwebende Plattformen im Weltraum: Die Absturztiefe ist unbegrenzt.

SHADOW MAN

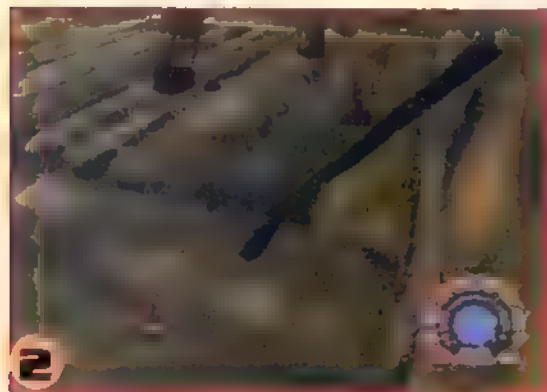
PLAYERS GUIDE, TEIL 1



Acclaims "Shadow Man" ist zur Zeit das umfangreichste N64-Abenteuer. In dieser sowie den kommenden Ausgaben werden wir Euch sicher durch das Reich der Toten geleiten und Euch zu den 120 Dunklen Seelen führen. os

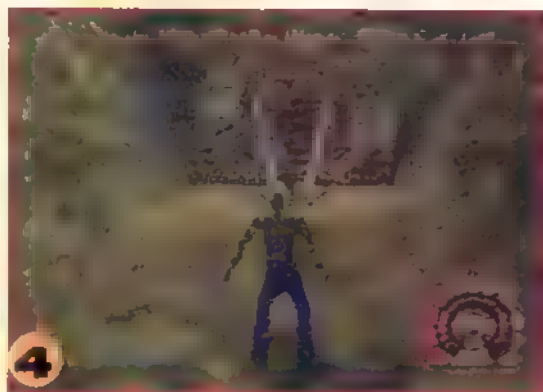
Bayou Paradis: Louisiana

Folgt dem Weg bis zum Gipfel des Hügels. Wechselt nach dem Treffen mit **Nettle** in der **Kirche** nicht sofort in die Schattenwelt, sondern begeht Euch zu der **Grabstätte** hinter dem Gotteshaus. Zielt mit Eurer Waffe auf das **Vorhängeschloß** und betretet den Raum nach der Eingangstür. Springt in die **Grube** und schwimmt bis zu der Höhle mit dem **Steg** an der linken Seite. Taucht dort durch das **Gangsystem** bis Ihr eine weitere Höhle erreicht. Klettert aus dem Wasser und folgt dem Pfad bis zu einem Abgrund. Hangelt Euch an dem **Seil** hinüber und lauft in Richtung der Gebäude. Folgt dem Pfad an den **Krokodilen** vorbei, bis Ihr einen **Stolleneingang** seht. Geht hinein und Ihr gelangt zu einem **See** (Bild 1), in dessen Mitte ein Haus aus dem Wasser ragt. Schwimmt zu dem Gebäude und taucht durch die Tür ins Innere. Zieht Euch in der rechten Ecke aus dem Naß und nehmt die **Schrotflinte** (Bild 2) in Empfang. Wechselt anschließend in die **Schattenwelt**.



Reich der Toten: Marktor

Folgt dem Pfad, bis Ihr auf **Jaunty** trifft, der Euch das Marktor öffnet. Laft durch das Tor den Weg entlang und wendet Euch am Höhlenende nach links. Am Ende der Schlucht springt Ihr links über den Abgrund. Nehmt Euch vor den heranstürmenden Zombies in acht und weicht ihren Schlägen mit Sidesteps sowie Rückwärtssprüngen aus. Klettert an dem **Holzsteg** (Bild 3) nach oben und biegt an der Abzweigung links ab. Nach einigen Biegungen erreicht Ihr das erste **Sargtor** (Bild 4). Schreitet hindurch und nehmt „Die Prophezeiung“ (Bild 5) an Euch. Laft den Vorsprung an der Höhlenwand entlang, wendet Euch oben nach links, springt über den Abgrund und die erste **Dunkle Seele** (Bild 6) gehört Euch. Nun könnt Ihr das zweite **Sargtor** öffnen und den zweiten Level betreten.



Wüstes Land:

Tempel des Lebens

Nehmt den linken Gang, bis Ihr den **Blutsee** (Bild 7) mit der Hütte erreicht. Stellt Euch auf die Insel vor der Hütte und dreht Euch ca. 30° nach links. Springt in das Blut und taucht bis zum Ende der Röhre. Dort erledigt Ihr zwei Zombies (noch schwimmend) und betätigt dann den **Schalter**, der den Durchgang in der Hütte öffnet. Hinter der Behausung gelangt Ihr in eine Lavahöhle. Beachtet die **Dunkle Seele** auf der Insel vorerst nicht und nehmt den rechten Durchgang. Erledigt auf der Lichtung die drei Zombies und drückt den **Schalter** (Bild 8) an der linken Felswand. Folgt dem Weg nach oben und biegt kurz vor dem **Seil** rechts ab. Laft durch den Gang

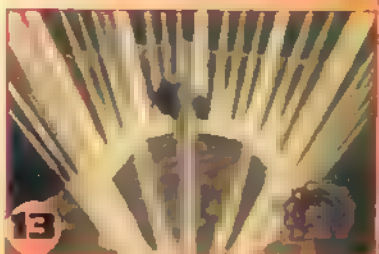
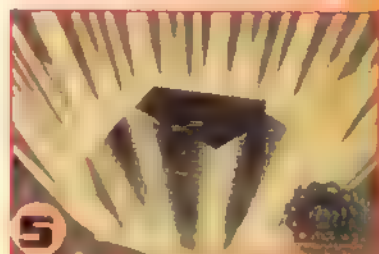


nach unten und haltet Euch links, bis Ihr eine weitere Öffnung seht. Geht hinein und nehmt die vorher unerreichbare **Dunkle Seele** (Bild 9) an Euch. Am Ausgang haltet Ihr Euch diesmal links, bis Ihr einen Pfad am Felsrand erreicht. Laft nach oben und springt über die Abgründe, bis Ihr in dem **Zelt** eine weitere **Dunkle Seele** (Bild 10) ergattert. Laft den Weg zurück und hangelt Euch via **Seil** über den Abgrund. Am Ende des Weges geht Ihr links, zieht Euch an dem Vorsprung hoch und voilà – **Dunkle Seele** (Bild 11) Nummer vier. Dreht Euch um und wendet am Höhlenende nach links. Springt zu der kleinen Plattform mit der Vase und hüpf über die Holzhauten in die **linke Schlucht** (Bild 12). Am Ende des Steges springt Ihr an die gegenüberliegende Wand und hangelt Euch nach links weiter bis zum Ende des Vorsprungs. Bewegt den Analog-Stick einmal kurz nach oben, so daß sich Mike mit den Füßen an der Wand abstützt. Drückt jetzt die Sprung-Taste und Ihr landet sicher auf der anderen Seite. Oben

angelangt wartet die erste **Voodoo-Waffe (Asson)** (Bild 13) auf Euch. Jetzt müßt Ihr zurück zu der großen **Lichtung** (Bild 14) mit dem Schalter. Laft den Weg zum Seil am Rand ein Stück nach oben, bis Ihr rechts einen **schmalen Pfad** seht. Folgt dem Weg, bis Ihr zu einer **Abzweigung** gelangt. Biegt links ab und laft weiter bis zum **Zelt**. Dort nehmt Ihr rechts den schmalen Durchgang. Weiter geht's nach unten: Erledigt die beiden Zombies und schlurft durch den Gang an der linken Wand. An seinem Ende stoßt Ihr auf eine große Lichtung. Springt nach unten und drückt den **Schalter**. Jetzt müßt Ihr zurück zu der **Abzweigung**. Nehmt den rechten Pfad. Auf halber Strecke springt Ihr links auf eine weitere Plattform, von wo Ihr Euch mit dem **Seil** zur nächsten **Dunklen Seele** hangelt. Kehrt um, benutzt wieder das **Seil** und haltet Euch anschließend links. Laft durch die Höhle, geht am Ende rechts und rennt vorbei an den Fledermäusen Richtung Eingang des **Tempels**. Folgt dem Weg bis zum **Altar**. Dreht Euch 90 Grad nach rechts und springt über die Lava und weiter nach links über die versinkenden Plattformen. Anschließend wieder links, Sprung über die Lava und dann gleich rechts abbiegen. Springt in den nächsten Raum. Dreht Euch um und springt an den gegenüberliegenden **Sims**.



Hangelt nach links bis zum Ende und springt rückwärts auf den Vorsprung. Geht ein paar Schritte nach links und wiederholt das Ganze. Dreht Euch um und nehmt den linken Gang vorbei an den **feuerspielenden Köpfen**. Paßt auf die Dolche im Boden auf und springt im nächsten Raum an den **Sims** gegenüber. Hangelt nach rechts, springt nach hinten und folgt dem Gang. Laßt Euch durch die **Öffnung** nach unten fallen und achtet auf die vier Zombies. Springt im nächsten Raum durch die **Öffnung** nach unten und laft den Weg entlang bis Ihr die große **Halle** erreicht. Dort erhaltet Ihr die zweite **Voodoo-Waffe (Baton)**. In den Gängen findet Ihr zudem die **Opfersteine der Loa**. Sammelt hundert **Cadeaux**, und Ihr erhaltet einen zusätzlichen Lebenspunkt!



SILENT HILL

PLAYERS GUIDE, LETZTER TEIL

PS Noch ist der Spuk nicht vorbei! Auf halbem Weg habt Ihr Euer gruseliges Abenteuer bereits bestanden – doch das Schlimmste kommt noch. Macht Euch auf ein großes Finale gefaßt! *ts*

Zu diesem Players Guide: Um die Spannung zu erhalten, konzentrieren wir uns auf lösungsrelevante Aktionen – wo feindliche Kreaturen oder andere Schockmomente auftauchen, behalten wir – mit Ausnahme der Zwischengegner – für uns. Damit Ihr heil durch Euer Abenteuer kommt, führen wir Euch zu den meisten Extras, zu Wort- oder Zahlenrätseln nennen wir die Lösung. Viel Spaß!

Was bisher geschah: Euer Urlaub mit Tochter Cheryl wird durch einen Autounfall beendet, bevor er beginnt. Ihr erwacht zwar unverletzt, doch von Cheryl fehlt zunächst jede Spur. Polizistin Cybil drückt Euch, böses ahnend, ihre Waffe in die Hand. Minuten später schlägt das Grauen in Form eines fliegenden Monsters das erste Mal zu. Doch Ihr habt keine Wahl und beginnt im menschenverlassenen Silent Hill die Suche nach Eurer Tochter. Erste Hinweise leiten Euch zur örtlichen Grundschule. Auf dem Weg dorthin werdet Ihr von allerlei tierähnlichen Kreaturen angegriffen, scheinbar aus einer fremden Welt. In der Schule gelangt Ihr durch einen unterirdischen Gang selbst in eine Parallelwelt, die Euch nur auf den ersten Blick bekannt vorkommt. Schulgebäude und Klassenzimmer sind zwar noch da, doch an den Wänden hängen Leichen und auf dem Boden klebt Blut. Bei der Suche nach dem Ausgang gelangt Ihr an ein ekelerregendes Rieseninsekt, dem Ihr schließlich ein paar zusätzliche Luftlöcher verpaßt. Ihr seid wieder in der „normalen“ Welt, ein Glockenläuten kommandiert Euch zur Balkan-Kirche. Dort trifft Ihr auf die mysteriöse Dahlia Gilespie, die schnell wieder verschwindet. Euch aber eine unbekannte Substanz namens Flauros hinterläßt. Eure nächste Station



Im Angesicht des Riesenwurms: Auf dem Dach des Krankenhauses wartet der dritte Zwischengegner auf Euch.



Das Grauen neigt sich dem Ende zu: Im Krankenhaus kommt Ihr der schrecklichen Wahrheit "Silent Hills" auf die Spur – und werdet von Krankenschwestern in die Mangel genommen.

ist das Krankenhaus, in dem Ihr Dr. Kaufmann begegnet. Wieder gelangt Ihr in die Parallelwelt und werdet von buckligen Krankenschwestern und Ärzten attackiert, die den hypokratischen Eid wohl mißverstanden haben. Schließlich trifft Ihr auf Lisa: Die blonde Krankenschwester macht zwar einen verstörten, aber halbwegs gesunden Eindruck. Auch sie kann nur wenig Licht ins verworrene Storydunkel bringen. Erst Dahlia Gilespie gibt Euch den Tip, im Antiquitäten-Laden vorbeizuschauen. Hier entdeckt Ihr einen Altar, der kurze Zeit später in Flammen aufgeht. Ihr werdet bewußtlos und erwacht im Krankenhaus. Lisa ist bei Euch und erzählt, daß alles nur ein Traum war. Doch dieser „Traum“ war so real! Verstört verläßt Ihr das Hospital und steht wieder auf den Straßen Silent Hills. Hoffnungslos und ohne eine Spur von Cheryl, habt Ihr doch immerhin die aktuelle MANIAC in der Tasche...

So geht's weiter: Lauft auf der Simmons St. nach Süden. Ihr findet ein Loch im Gartenzaun rechts neben dem Town Center. Steigt hindurch und benutzt die Rolltreppe. Geht nun nach rechts und schleicht Euch dort die Wand entlang, bis Ihr eine Tür erreicht. Dahinter gibt's Extras. Geht zurück in die Halle, **dort erwartet Euch der nächste Zwischengegner.** Bleibt in Bewegung, wenn er sich unter der Erde befindet und ortet ihn schnell, sobald er auftaucht. Für mehr als einen Schuß bleibt keine Zeit, also habt

Geduld. Nach einigen Treffern sucht er das Weite.

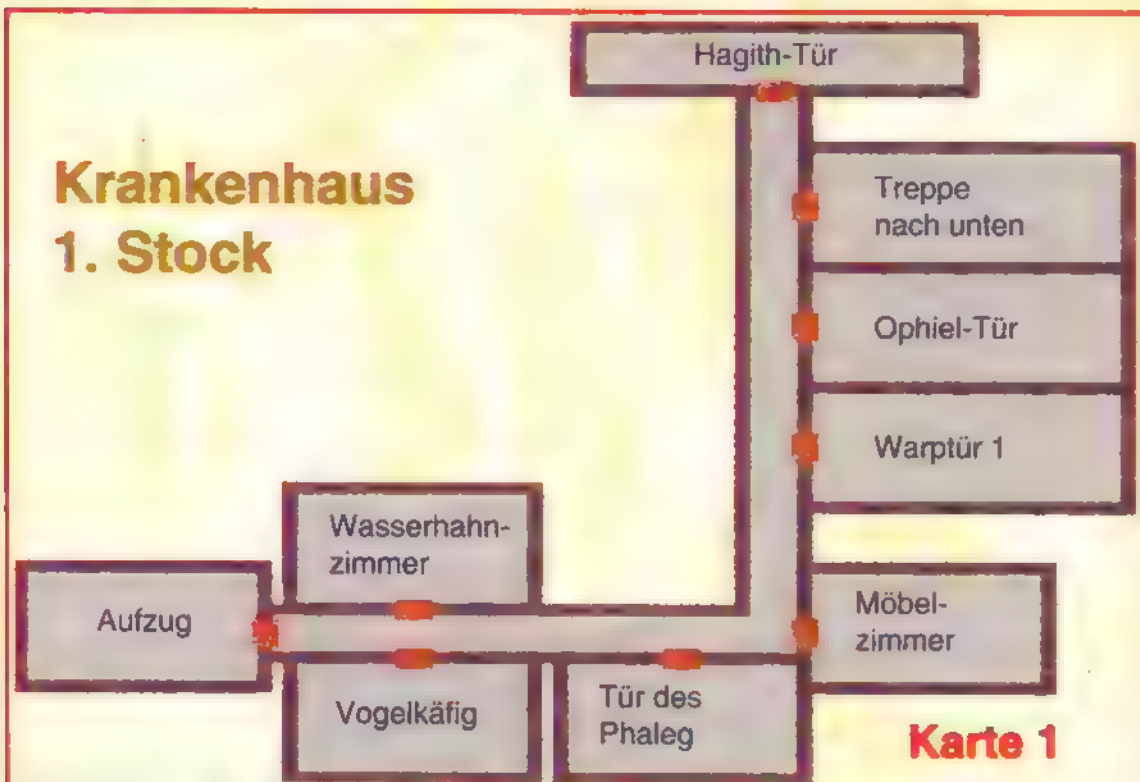
Lauft nun durch das Loch in der Wand und dann die Straße entlang, bis Ihr die Sagan St. erreicht. Auf dieser rennt Ihr nach Westen und dann auf der Chrichton nach Süden. Betretet das Krankenhaus und geht in das Untersuchungs-zimmer. Hier trifft Ihr Lisa und folgt Ihren Anweisungen. Wenn Ihr das Krankenhaus wieder verläßt, geht Ihr über die Straße und dort die Treppe



Gruseliger Anblick: Im Boot hängt eine faulige Leiche an der Wand.

hoch. Schon wieder ein Obermütz! Auch bei diesem **Mutterwurm** bleibt Ihr ständig in Bewegung und geht im richtigen Moment einen Schuß ab. So habt Ihr genug Zeit Euer Gewehr durchzuladen! Ist der Wurm besiegt, geht Ihr wieder hinunter auf die Straße, im Krankenhaus speichert Ihr. Dann lauft Ihr zur Ecke Koontz und Simmons und nehmt den Energiedrink mit, der auf dem Tisch vor dem Café liegt. Kehrt zur Chrichton St. zurück und holt Euch in der Polizeistation einige Extras. Auf der Sagan St. lauft Ihr Richtung Brücke. Ihr gelangt nach Old Silent Hill, nach der Ladepause steht Ihr vor der Grundschule.

Krankenhaus 1. Stock



Karte 1

Öffnet mit dem Hammer das Tor und **betretet das Tunnelgewölbe**. Folgt dem Pfad, der nach kurzer Zeit einen Linksbogen macht. Biegt bei der ersten Gelegenheit rechts ab, dann nochmal rechts. Knapp vor der Wand geht Ihr wieder rechts und dann gleich wieder links. Lauft durch das Tor und folgt dem Weg, der Euch zur Karte und einem Schlüssel führt. Geht nun zurück zum Ausgangspunkt im großen Tunnelraum. Hier lauft Ihr nach links und dann nach rechts. Benutzt am Tor den Schlüssel und geht zur Leiter. Steigt hinauf und holt Euch rechts auf der blauen Plattform den Erste-Hilfe-Kasten. Laft nach Süden und an der ersten Abzweigung nach Osten. Nach kurzer Zeit erreicht Ihr einen Raum mit Extras. Geht nun weiter nach Süden und dann nach Westen, bis Ihr ein "totes Ende" erreicht. Untersucht das Wasser in der Nähe der Blutstelle und Ihr findet einen weiteren Schlüssel. Im Osten der Karte stoßt Ihr an eine verschlossene Tür, nutzt hier das gerade gefundene Öffnungstool. Klettert die Leiter hinauf und kehrt zurück an die Oberfläche. Rennt in Richtung Kamera und dann links in das Gebäude. Hier findet Ihr nützliche Extras. Geht wieder auf die Straße und schaut an der Informationswand auf die Karte. Laft die Bachman St. nach unten und **betretet Annie's Bar**. Nach der FMV-Szene hebt Ihr das gelbe Päckchen vom Boden auf. Ihr habt nun eine Quittung und einen weiteren Schlüssel. Holt Euch die Extras in der Bar und macht Euch auf den Weg zum "Indian Runner"-Hotel. Die Kombination für die Eingangstür steht auf der Quittung (0437). Tretet ein, nehmt einige Extras mit und lest die Nachricht an der Wand. In der Schublade findet Ihr den Safe-Schlüssel, den Ihr gleich benutzt. Verlaßt das Hotel wieder und rennt auf der Weaver St. zum "Haerbey Inn". Wieder ein Zahlen-

schloß, die Kombination habt Ihr gerade gelesen (0886). Im Vorzimmer nehmt Ihr den Magneten vom Sofa und geht durch die Tür neben dem Eingang. Ihr befindet Euch in einer Garage: Nehmt die Extras und untersucht das Motorrad, dann verlaßt Ihr den Raum wieder. Laft nun durch die bereits geöffnete Tür und Ihr gelangt durch eine weitere Tür in den Garten des Motels. Dr. Kaufmann's Zimmer hat die Nummer 3. Hier verschiebt Ihr den Schrank und benutzt dann den Magnet. Geht jetzt zurück in die Garage und steckt den ergatteten Schlüssel ins Motorrad. Verlaßt das Motel wieder und überquert erneut die große Brücke. Euer nächstes Ziel ist das **"Lighthouse"**. Hier steigt Ihr die Stufen hinab, laft über die Holzplanke auf das Schiff und öffnet dort die Tür. Laft den Korridor entlang bis zum nächsten Durchgang, dann folgt eine lange FMV-Sequenz. Nehmt nun die Extras,

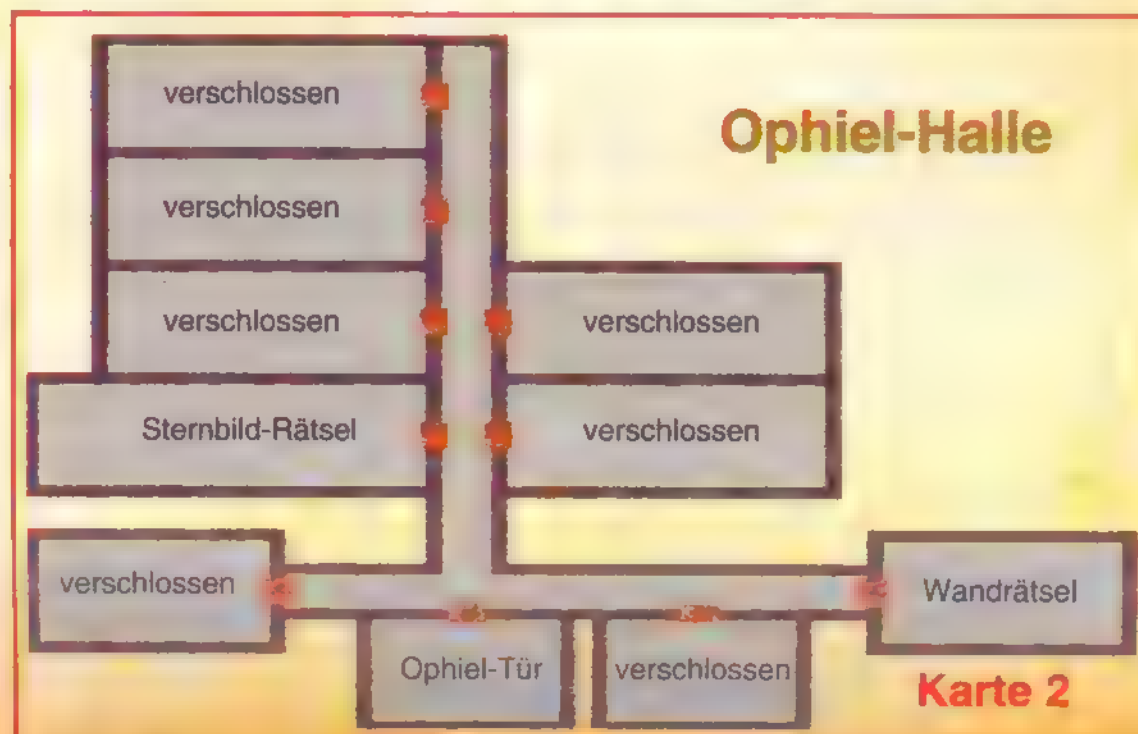
speichert den Spielstand und geht durch die Tür, durch die Dahlia gekommen ist. Ihr laft Stufen nach oben, auf der rechten Seite seht Ihr eine weitere Treppe. Steigt sie hinunter und überquert die Planken. Den Weg zum Leuchtturm könnt Ihr nicht verfehlen. Hier speichert Ihr und steigt die Wendeltreppe nach oben. Nach der nun folgenden Zwischensequenz seid Ihr automatisch wieder im Boot. Geht zurück zur W. Sanford und dort nach Westen. Schaut auf die Karte: Rechts über dem Straßennamen "W. Sanford Street" seht Ihr ein rosafarbenes Quadrat. An dieser Stelle ist ein Loch durch das Ihr wieder in den Abwasserkanal kommt.

An der Wand hängt die Karte. Rennt zum linken unteren Eck des Plans und sackt die Extras ein. Über die Leiter gelangt Ihr in den Vergnügungspark. Laft den einzig möglichen Weg entlang und dann nach rechts. Am Eisstand könnt Ihr speichern. Geht nun zum Karussell, wo Ihr eine schicksalhafte Begegnung mit Cybil habt. Um sie zu retten, ohne dabei



So nicht: Weicht rechtzeitig aus, wenn Cybil auf Euch zielt. Nach einigen Schüssen ist Ihr Magazin leer.

selbst getötet zu werden, müßt Ihr warten, bis Ihr die Munition ausgeht. Nähert Euch Cybil, bis sie ihre Waffe zieht und schlägt dann schnell einen Haken. Werdet Ihr getroffen, schluckt Ihr Medizin. Nach ein paar Schüssen ist Cybils Magazin leer und Ihr könnt sie mit dem "Flauros" heilen. Jetzt verfolgt



Karte 2

Fünf Abspanne

könnt Ihr in **"Silent Hill"** sehen: Unsere Lösung führt Euch zum **Happy End**, dem **"Good"-Ending**. Für weitere Abspanne müßt Ihr folgendes tun bzw. unterlassen.

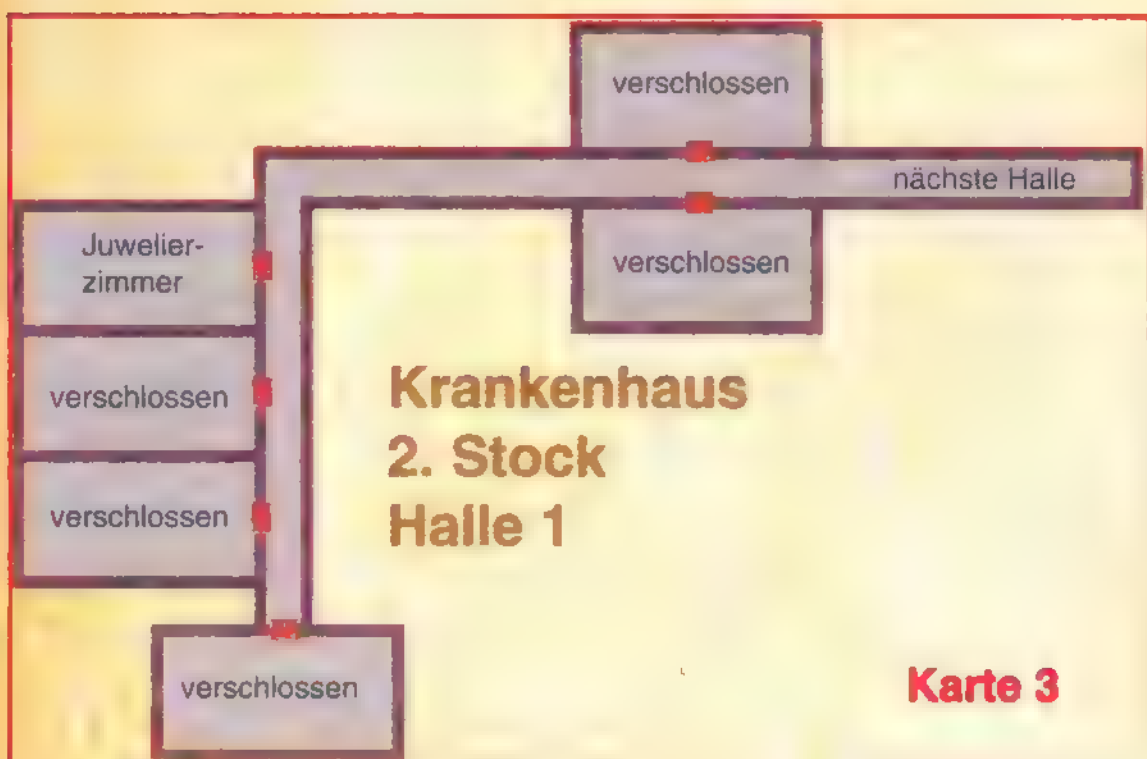
"Bad": Geht den Hinweisen, die Dr. Kaufmann in der Bar verliert, nicht nach und rettet Cybil beim Karussell nicht.

"Bad-": Geht den Hinweisen von Dr. Kaufmann nicht nach, aber rettet Cybil.

"Good": Geht den Hinweisen von Dr. Kaufmann nach, aber rettet Cybil nicht. Den fünften Abspann bekommt Ihr nur zu Gesicht, wenn Ihr **"Silent Hill"** bereits einmal durchgespielt habt.

Ladet den "Next Fear"-Spielstand und benutzt den "Channeling Stone" an folgenden Orten:

- Auf dem Dach der Grundschule
- Außerhalb des Krankenhauses, bevor Ihr gegen den Mutterwurm kämpft
- In Norman's Hotel, wenn Ihr vor den Apartments steht
- Auf der Brücke zum Boot
- Auf dem Dach des Leuchtturms



Ihr in langen Zwischensequenzen die Story weiter und landet danach wieder im Krankenhaus (**Karte 1**). Nachdem Ihr den Aufzug verlassen habt, geht Ihr ins Zimmer mit dem Vogelkäfig und holt Euch dort Munition. Im Möbelzimmer speichert Ihr ab und sammelt weitere Extras ein. Steigt nun die Treppe hinunter und Ihr steht in einem Klassenzimmer. Schaut Euch um und verlässt den Raum durch die andere Tür. Untersucht den Tisch in diesem Zimmer und Ihr findet Schraubenzieher und Zange. Geht jetzt wieder zurück und über die Treppe in das "Wasserhahnzimmer". Dort benutzt Ihr die Zange und erhaltet den Schlüssel von Ophiel. Diesen steckt

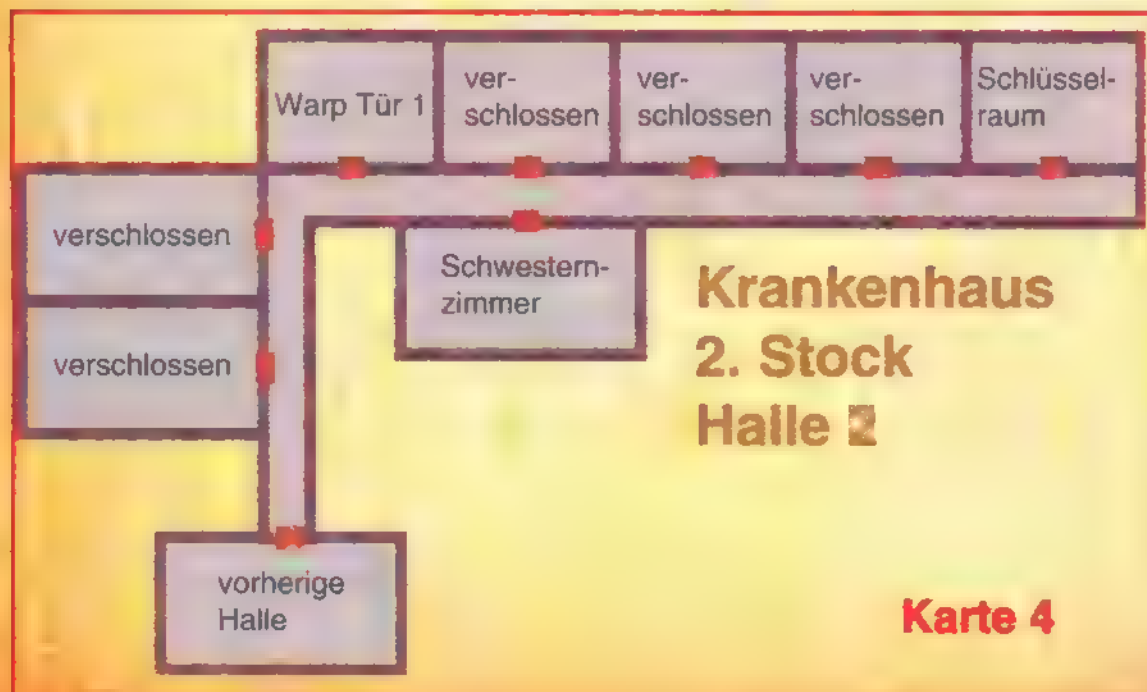
den Zeitstein. Laft nun zum Raum mit dem Wandpuzzle. Der Code ist "ALERT". Eine Tür öffnet sich und Ihr steht im Leichenschauhaus. An der Wand hängt ein Amulett. Geht nun zurück in die Ophiel-Halle, es folgt eine FMV-Sequenz. Danach betretet Ihr wieder das Möbelzimmer und benutzt den Zeitstein an der Uhr. Ihr erhaltet den Hagith-Schlüssel, den Ihr an der entsprechenden Tür verwendet. Steigt nun in den Aufzug und fahrt in den zweiten Stock (**Karte 3**). Betretet das Juwelierzimmer und nehmt das Emblem des Merkurs



Mit Köpfchen zum Knöpfchen: Hier seht Ihr die Lösungen für die Türrätsel im Altarraum.

Ihr in die Ophiel-Tür und – schwups – seid in der Ophiel-Halle (**Karte 2**). Hier betretet Ihr den Raum mit dem Sternbild-Rätsel. Die Lösung lautet: 6, 4, 8 (von links nach rechts). Ihr erhaltet

Extras und eine Kamera. Im Schlüsselraum benutzt Ihr den Schraubenzieher an der Stahlplatte. Ihr seht den Schlüssel des Aratron, doch Ihr könnt ihn nicht nehmen. Warptür Nr. 1 bringt Euch



zurück zur ersten Halle. Öffnet hier die Hagith-Tür und fahrt dann mit dem Aufzug in den dritten Stock. Seitlich sind Türen mit einem Knopfrätsel verschlossen. Drückt auf der linken Seite die Schalter wie auf **Bild 1** und auf der rechten wie auf **Bild 2**. Geht nun durch die linke Tür und ergattert dort den Schlüssel für den Vogelkäfig. Kehrt um und geht im Altarraum durch die rechte Tür. Lest dort das Buch und nehmt die Extras mit. Geht zurück in den ersten Stock und benutzt den Schlüssel für den Vogelkäfig. Ihr erhaltet den Schlüssel des Phaleg. Speichert im Möbelzimmer Euren Spielstand und schreitet durch die Tür des Phaleg. Öffnet die Tür zu Eurer Rechten (**Karte 5**) und benutzt den Vertragsring an der Kühlschranktür. Erst dann nehmt Ihr den Dolch von Melchior. Geht nun in die Vorratskammer und deckt Euch mit Extras für die letzten spannenden Minuten ein. Außerdem erhaltet Ihr im Geleebohnenbeutel den



Schlüssel des Bethor. Schreitet durch die andere Tür im Raum und schaut Euch das Video nochmal an. Dann geht Ihr quer durch die Halle in den Graffiti-Raum. Packt dort das Ankh-Kreuz ein und öffnet die Bethor-Tür. Hier schaltet Ihr den Strom ab und könnt jetzt ohne Gefahr den Schlüssel des Aratron im Schlüsselzimmer nehmen – Ihr müßt die Warp-Tür benutzen, um dorthin zu kommen. Steckt diesen Schlüssel in die Tür und nehmt nach der Video-Sequenz die Ouroboros-Scheibe neben dem Bild von Alessa mit. Geht nun in das Kinderzimmer und plaziert alle Eure übrigen Objekte (Ankh-Kreuz, Salomon-Amulett, Emblem des Merkur, Dolch von Melchior, Ouroboros-Scheibe) in der Tür. Diese öffnet sich und Ihr könnt passieren. Nach der Zwischensequenz schreitet Ihr die Stufen hinab und tretet dem **finalen Obermottz** gegenüber, den Ihr mit der üblichen Boss-Taktik (herumlaufen, warten bis er schießt und dann kontern) besiegt. Glückwunsch. Ihr habt's geschafft!

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem Xploder) erstellt.

PS APE ESCAPE

EFFEKT	CODE
Energie	800EC2E8 0005
Leben	800F44B4 0064
99 Dreiecke	D00F44E0 0000 800F44E0 0063
Alle Geräte	D00F51E4 0003 300F51E4 00FF
Spectermünzen	800F44E2 003C
Luft	800F4DE8 0258
Alle Level	300DFC91 0002 300DFC92 0002 300DFC93 0002 300DFC94 0002 300DFC95 0002 300DFC96 0002 300DFC97 0002 300DFC98 0002 300DFC99 0002 300DFC9A 0002 300DFC9B 0002 300DFCA4 0002 300DFCA5 0002 300DFCA6 0002 300DFCA8 0002 300DFCAE 0002

PS SILENT HILL

EFFEKT	CODE
Energie	300B96AD 0040 300B96AE 0006
Nie nachladen	800B95F8 0001
Karte	800BC188 0002
Karte komplett	800BC1F8 FFFF 800BC1FA FFFF 800BC1FC FFFF 800BC1FE FFFF 800BC200 FFFF
Licht an	800BB94C 0100

PS LEGEND

EFFEKT	CODE
Energie P1	800AFF92 0048
Energie P2	800B00B2 0048
Leben P1	800AFF90 0009
Leben P2	800B00B0 0009
Magie P1	800AFFD8 0009
Magie P2	800B00F8 0009
Gold P1	800715F4 270F
Waffe P1	800AFFB8 003F
Kombo P1	800AFFB0 4001
Zeit	30071940 0063

PS OMEGA BOOST

EFFEKT	CODE
Powerleiste	800A81A8 04B0 800A81AC 04B0
Viper Boost	D009C882 0100 800A81B4 1000
Kein Timer	D00A8180 001F 800A8180 000F

PS CASTLEVANIA 64

EFFEKT	CODE
Energie	80389C43 0050
Rote Juwelen	80389C4D 0046
Geld	80399C4A 0FA0

PS BODY HARVEST

EFFEKT	CODE
TNT	8004817F 0003
Munition	8004817B 00C8 80048185 0064
Nur 1 Code:	
Surreal	88159353 0080
Evil Adam	88052AFD 0002
Fat Alien	8813FD03 0001

PS ALL STAR TENNIS '99

EFFEKT	CODE
P1 nur 1 Satz	301BAEB1 0006
P1 siegt nie	301BAEB1 0000
P2 nur 1 Satz	301BAEB2 0006
P2 siegt nie	301BAEB2 0000

PS V-RALLY 2

EFFEKT	CODE
Autos	800C556C 1FFF
Strecken	800C556E 01FF
Reparatur	8001BD44 0000

PS ATTACK O.T. SAUCERMAN

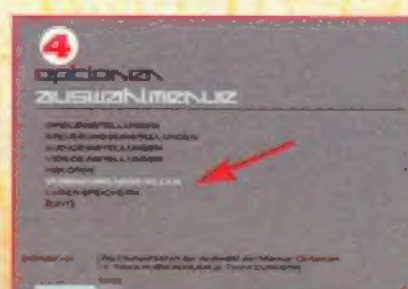
EFFEKT	CODE
Leben	80055F74 000F
Energie	80055F7A 0009
Munition	80055FFC 03E7

WIPEOUT 3

PS Kaum ist "Wipeout 3" erschienen, hat das MANIAC-Testlabor in harter Kleinarbeit schon die passenden Cheats mit Hilfe eines PCs samt Texteditors erschnüffelt: Neben den

genreüblichen Standardcodes dürft Ihr damit mehrere Prototypenstrecken probefahren und nach Herzenslust Gegner in die Luft jagen. Verblüffend ist, daß die Entwickler einen vollständigen Linkmodus mit Spielmöglichkeit für bis zu

CODE	EFFEKT
BEBEDEE	Alle Turbokfelder werden weiß und geben besonders viel Schub
NOWHEELS	Die Kollisionsabfrage wird weniger streng ausgelegt
MOONFACE	Unendlich viel Hyperthrust
GEORDIE	Ihr verliert keine Energie mehr
THEHAIR	Alle Wettkämpfe freigeschaltet
JAZZNAZ	Die superschnelle Phantom-Klasse wird freigeschaltet
CANER W	Die Prototypenkurse sind nun befahrbar (Bild 1 und 2)
WIZZPIG	Alle Strecken sind verfügbar (Bild 3)
BUNTY	Ihr könnt alle Turniere anwählen
DEPUTY	Mit dem Quadrat-Knopf schaltet Ihr alle Waffen durch und habt unendlich Munition
AVINIT	Alle acht Raumgleiter stehen Euch zur Verfügung
LINK	Ihr könnt zwei Playstations linken und zu viert spielen (Bild 4)



vier Spieler programmiert haben, dieser aber nur still und heimlich als Cheat versteckt wurde: Die Rasergemeinde erfreut sich jedenfalls daran, daß sie diese Möglichkeit überhaupt hat – egal ob offiziell oder nicht. *us*



Fehlalarm
war zum Glück die Aussage vom letzten Mal, daß neue Spiele nicht mehr mit Game Buster & Co nutzbar sind. Die fin-digen Köpfe von Datel und Blaze haben bereits Wege gefunden, die Blockade zu umgehen. Um "Ape Escape" und "V-Rally 2" spielen zu können, müßt Ihr Euer

Schummelmodul mit dem neuen Betriebssystem flashen, das Ihr auf den Webseiten der Anbieter findet. Noch einfacher haben es Xploder-Besitzer; hier reicht ein Code, den Euch Olli in der "Know How"-Rubrik verrät.



Die Cheats gebt Ihr im Menü "Standardnamen festlegen" ein: Habt Ihr Euch nicht vertippt, blinkt der Bildschirm einmal kurz weiß auf. Ihr könnt auch mehrere Codes auf einmal eingeben. Um Euren gewünschten Namen einzugeben, müßt Ihr sie danach wieder ändern.

MANIAC 11 TEXT



Es war einmal...

MANIAC vor fünf Jahren

Die ersten Aufkleber in der MANIAC – zeitgemäß vom Prügelknaller "Super Street Fighter 2". Titelheld Donald weist dagegen auf unseren Disney-Schwerpunkt hin, der im Preview von "Mickey Mania" gipfelt – hübschere Animationen gab's auf den 16-Bitern kaum zu sehen. Weniger putzig, aber um so blutiger präsentierte sich das CD-Highlight "Burn: Cycle" für's CDi. Wer auf Interactive Movies steht, kommt um diesen Beinahe-Klassiker nicht herum. Definitiv in jede Sammlung gehört Konamis "Probotector" für's Mega Drive, eines der technisch und optisch beeindruckendsten Werke für Segas Oldie. Überhaupt strotzte die 10/94 nur so vor MD-Hits: "Dynamite Headdy", "Shining Force 2", "Urban Strike", "NHL Hockey 95"...

David Chomard,
(Produzent bei
No Cliché)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Command & Conquer (Westwood, 1995)
"Ich habe es nonstop und ohne zu schlafen bis zum Ende durchgespielt. Und in meiner Zeit bei Virgin Japan trugen wir Multiplayer-Gefechte ohne Ende aus. Es war eines der ersten Echtzeitstrategiespiele, und all die Nachfolger erreichten nicht die perfekte Ausgewogenheit des Originals."

2. Little Big Adventure 2 (Adeline, 1997)
"Eine große Welt, die interessante Geschichte und herausfordernde Puzzles machen es zu meinem Lieblings-Adventure. Außerdem war es einer der Gründe für mich, zu 'No Cliché' zu gehen: Die Jungs von Adeline, die jetzt bei uns arbeiten, haben in der Vergangenheit großartige Spiele gemacht."

3. Sonic Adventure (Sega, 1998)
"Trotz der atemberaubenden Geschwindigkeit sind Sonics Abenteuer immer noch perfekt spielbar. Es gibt eine Unzahl Level mit verschiedenen Charakteren und lustigen Mini-Spielen. Zudem ist die Grafik einfach fantastisch. Dieses Teil ist viel größer als es zunächst aussieht."

erscheint am 6. Oktober

Hersteller erwachen aus ihrem Sommerschlaf und rühren mit aller Macht die Trommel für ihre Produkte. Gleich vier Messen sorgen in der nächsten MANIAC für extreme Infodichte. Seid also gespannt, welche aufregenden Spiele-News IFA, ECTS, Nintendo Spaceworld und Tokyo Game Show für das endende Jahrtausend bereithalten. Endlich ist auch die Zeit des deutschen Dreamcast gekommen: In Eurer MANIAC lest Ihr kompromißlose **PAL-Tests** und erfahrt von unseren ersten **Internet**-Ausflügen mit der Sega-Konsole. Aber auch auf dem N64 ist die Durststrecke vorüber. Neben dem Fernlenkspaß "Revolt" hat sich Tollpatsch **Tonic Trouble** zum Test angemeldet, zudem werfen wir einen intensiven Blick auf den **Rare-Shooter** Jet Force Gemini (Bild). Und mit dem Schnee-Raser **Sledstorm** dürft Ihr Euch auf Eurer Playstation schon mal an den Winter gewöhnen.



Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

"Immer schön die Reste einfrieren." Plastik-Captain Sarge weiß, was sich für eine saubere Küche gehört. Beim neuen "Army Men"-Titel liegt das Schlachtfeld in Muttis Reich. Und die Gegner werden mit militärischen Ehren zwischen Eis und Erbsen zu Grabe getragen...



JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	PS Everybody's Golf 2 Sony	Sportspiel 2000
2	PS Guitar Freaks Konami	Musikspiel nicht geplant
3	PS Jikkyou Baseball '99 Konami	Sportspiel nicht geplant
4	PS Perfect Striker 2 Konami	Sportspiel 2000
5	PS Seaman: Forb. Pet Vivarium	Virtuelles Vieh nicht geplant
6	GB Yugioh 2 Konami	Rollenspiel nicht geplant
7	PS Accomp. Anywhere Sony	K. A. nicht geplant
8	PS The Legend of Mana Square	Rollenspiel nicht geplant
9	PS Dino Crisis Capcom	Action-Adventure 4. Quartal
10	PS Air Force Delta Konami	Action 2000

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der "Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielmagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Spiele bis an die GRENZEN Deiner PSX KONSOLE

CONCEPT 4 RACING WHEEL™

krasses Lenkrad-Feeling

METALL WIPPEN

Das Original – Schalten wie die Profis
in der Formel 1

GRIFFIG

Rutschfestes Material
für extrem geniales
Fahrgefühl

FEATURES
VIBRATION
FEEDBACK

BUTTONS

10 bestplatzierte
Funktionsknöpfe –
voll program-
mierbar

NEU!

HALTERUNG

Noch weiter verbesserte Haltemechanik

INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

Neben dem V4 FX Force Feedback Racing Wheel
und der Weltneuheit DexDrive™, bietet INTERACT®
Force Feedback Produkte und aktuelle Game
Accessories für PC, PSX, N64 und Game Boy™

Erhältlich ab Oktober '99



TONY HAWK'S SKATEBOARDING



www.activision.de Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen. Tony Hawk's Skateboarding ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



ACTIVISION®